SEGA

ダイナミック爆走劇で熱くなる!

今度は新感覚シューティング&

本屋で買える
DVDビデオ……

えっ、1000円でおつりがくるの!?

特製パッケージで
持ち歩きも
安心です。

DVDだから
音も出る。

DVDだから
動きもわかる。

DVDだからクリエイターの
生の声と情熱が伝わる。

DVDだからタイミングも
バッチリつかめる。

DVDだから
何度でも見られる。

これ1冊でけっこう
入ってるじゃないか。

全国書店にて
特別定価980円で
大好評発売中

キャンペーンでもらっちゃおう!

特製DVDケースはこのお店で入手!

■札幌
コーチャンフォー美しが丘店
■仙台
アイエ書店仙台駅前店
ラオックス仙台店
喜久屋書店漫画館仙台
■東京
芳林堂書店高田馬場店
ラオックス　ザ・コンピューターゲーム館
ラオックス　ホビー館
SHIBUYA　TSUTAYA
さくらや新宿ホビー館
石丸電気ゲームワン
福家書店町田店
TSUTAYA光ヶ丘店
ブックストア談 赤羽店
ヨドバシカメラ マルチメディア錦糸町
オリオン書房 立川北口店
書泉 ブックタワー
書泉 ブックマート
くまざわ書店八王子店コミックランドビーワン
ヨドバシカメラ 新宿西口店
■千葉県
丸善　津田沼店
堀江良文堂書店 松戸店
Bee-One 三省堂書店
■埼玉県
ソフマップ大宮店
書泉ブックドーム
ブックストア談 みずほ台店
■神奈川県
栄松堂書店 シァル店
文教堂ブックセンター
有隣堂川崎BE店
■栃木県
落合書店（コミックセンター）
ブックセンター コム
■愛知県
三省堂書店テルミナ店
星野書店近鉄パッセ店
三洋堂書店上前津店
■大阪
旭屋書店本店
紀伊國屋書店コミックハウス32番街店
ソフマップ7号店
ソフマップ4号店
■広島
フタバ図書GIGA
フタバ図書MEGA
フタバ図書紙屋町店
ソフマップGIGASTORE広島店
■福岡県
紀伊國屋書店天神店
福家書店福岡店
福家書店キャナルシティー店

GameWaveDVD 特製ケースプレゼント!

ただいまGameWaveDVDを
左に掲載しているお店で購入すると、
特製DVDケースがもらえちゃう!
表紙とおそろいのイカしたケースを入手せよ!

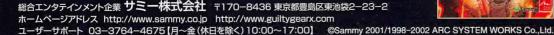
キャンペーン期間中（1／30から1ヶ月間、札幌・広島・福岡は2・3日遅れる可能性がございます）、下記の書店で「GameWaveDVD Vol.17」をお買い上げの方にもれなく特製DVDケースを差し上げます。尚、特製DVDケースには限りがございますので、品切れの際にはご了承下さい。

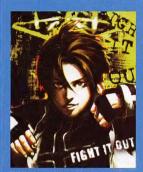
※当キャンペーンのお問い合わせは、（株）エンターブレイン営業局（TEL:03-5433-7850）までお願い致します。

視覚で感じるテレビゲームDVDビデオ!

お問い合わせ先:（株）エンターブレイン　営業局
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10　電話 03-5433-7850

CONTENTS

3

COIN OP'ED VIDEO GAME MAGAZINE
ARCADIA 2002.March

http://www.arcadiamagazine.com/

THE KING OF FIGHTERS 2001
Illustration by ヒロアキ
©EOLITH CO.,LTD. 2001.
©PLAYMORE 2001
タイトルロゴ&表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）

付録B2判ポスター 斑鳩
Illustration by 鈴木 康士（株式会社トレジャー）
©TREASURE 2001

発行所/株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
03-5433-7850（営業部）
03-5433-7156（編集部）

EOLITH

2002年も続投決定？『K.O.F.2002』制作決定の真偽！

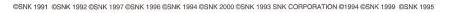
MEGA

ウワサのタイトル『メタルスラッグ4』キャラクターイラスト初公開！

unoTAC

登録画面からコマンド入力まで、画面写真を新たに大量入手！

PLAYMORE

『2001』のコピーライトに記載されている、あの会社に大接近！

NEO・GEO 復活への狼煙

～韓国ーSの血潮が渦巻く大地～

すでに発売され大人気の『ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001』。そして、制作が発表された『メタルスラッグ4』。韓国から次々にもたらされる、NEO・GEOタイトル復活の知らせの真相を探るべく、本誌取材班が韓国へと飛んだ！

「ひょっとして、あのタイトルの復活もあるのでは？」

みんなが抱えているそんな疑問を解決すべく、取材班は一路、韓国ゲーム市場を代表する三社の本拠地ソウルへ。

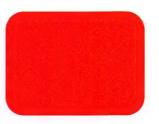
そして、イオリス、メガ、ウノテック……、これからのNEO・GEOブランドのカギを握る各社に対し、インタビューを敢行してきたのだ。

現地から持ち帰ったばかりの、最新の資料と情報を、そっとキミだけに教えよう！

イオリス社が明かすNEO・GEOの未来

韓国の業務用ゲーム市場を担う最大手。『K.O.F.2001』をはじめ、『ヒドゥンキャッチ』など、業務用タイトルを多数発表している。

ついに『K.O.F.』復活の地へ潜入を果たす！

プレイモアに訊く『K.O.F.2002』五つの質問

Q. 今回出なかったキャラの登場も、検討していますか？
A. もちろん新キャラ同様、考えています。
Q. もしかして主人公はK'とクーラ？
A. 皆さんでいろいろ想像をしていただきたいところですね。
Q. 次回もイラストはノナさん？
A. 今の段階ではまだ分かりません。
Q. ロンと女幹部は登場しますか?
A. 登場のご期待があれば……。
Q. ネスツのメンバーはもう出ない？
A. まだ正直なところ、分かりません。でも、前作の主役チームが消えてしまうのは、寂しいですからね。

イオリスQ&A

Q. 韓国での『2001』の反響は？
A. 韓国にはおよそ、四億人の『K..O.F.』ファンがいます。我々のHPにも、爆発的な反響がありました。特に、タクティカルオーダーシステムは、プレイヤーに好評なようです。

Q. 『K.O.F.2001』の権利取得・発表は成功でしたか？
A. まだ始まったばかりですが、もちろんプラスとなる事業でした。

Q. 韓国で人気の高いキャラクターは？
A. 上位はほぼ同率で、K9999、フォクシー、ハイデルン、K'、ヴァネッサ、キング、イグニスです。

Q. 韓国で大会を開く予定は？
A. 一月から六月まで「最強実戦」という全国大会を開催し、ゲーム専用ケーブルTVで放映します。

Q. 大会優勝者には賞金などはありますか？
A. だいたい2〜300万ウォン（約2〜3万円）の賞金があります。

Q. 日本のゲーム市場をどのように考えていますか？
A. 日本ゲーム市場は、世界ゲーム市場発展の原動力で、オピニオンリーダーだと考えています。ですが、市場規模の縮小にある近年、多様性を持つ新しい基板の登場が望まれるのではないでしょうか。

Q. 日本のアーケードゲームで最も評価しているタイトルは？
A. もちろん『K.O.F.』が一番ですが、『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』『VF4』『鉄拳4』も高く評価しています。

Q. ネオジオ以外のハードに興味はありますか？
A. NAOMIには興味はありません。価格がまだ高いため、我々の国で作るとなると、市場での価格競争でわずかに不利になってしまいますので……。

どうなる？『K.O.F.2002』

――韓国では『K.O.F.2001』はいつ発売されたのですか？
イオリス（以下：イオ） 昨年の12月に発売しました。
――大きな大会を開催する予定はあるのですか？
イオ もちろんあります。今年中に、四回開催する予定です。すでに、ゲームを専門に取り扱っているケーブルテレビ局と協力して、一回目の大会を開催することが決まっています。
ところで、我々としては、韓国と日本のプレイヤーの闘いにも興味を持っているのですが。
――日本のプレイヤーも、韓国のプロゲーマーに対して非常に興味を持っていますよ。彼らは、純粋にどちらが強いかを試してみたいようですね。
イオ 韓国の大会では「永久コンボ使用禁止」などのルールを設けているですが、日本ではどうなんですか？
――日本では原則的に「なんでもアリ」ですね。できるだけ制約を受けない状態でやっています。
イオ 実現するなら、ルールを統一しなければなりませんね。ぜひ協力して大会を開きたいです。
――ぜひやりましょう。
話を変えて本題に入らせていただきますが、『K.O.F.』シリーズ以外でも、SNKが版権を持っていたゲームを開発する予定はありますか？
イオ 可能であれば、していきたいと考えています。
――では、イオリスさんから『K.O.F.』シリーズ以外のSNKタイトルが発売される可能性もあるんですね？
イオ そうですね。それと、まだ詳しくは言えませんが、SNKのタイトル以外でも、いろいろと企画を用意しています。ブレッツァソフトなどの開発力のある会社と協力して、実現させていくつもりです。
――なるほど。現在我々が一番気になっているのが『K.O.F.2002』についてなのですが、実際に開発はされるのでしょうか？
イオ ええ、開発することを決定しました。
――それでは現在、開発はどの程度進んでいるのでしょう？
イオ 具体的にどの程度進んだということは言えません。現在はまだ、資料請求など、開発を始めるために必要な準備をしている段階です。
――発売時期ですが、いつごろになりそうですか？

EOLITH CO.,LTD
Corporate Planning/Director
Choi Chil-Seok
日本には定期的に出張している営業マン。時間があるときは、日本の観光名所を巡り歩いているとか。

制作決定！『K.O.F.2002』

今年は「こうなる」？　勝手に大予想

絶賛稼働中の『K.O.F.2001』だが、その次回作の制作が早くも決定!!
8年に及んだ毎年恒例の格闘祭、今年もその火は消えることがない。

個性的な新キャラが毎年参戦してくる『K.O.F.』シリーズ。『2001』では練られたキャラが多かっただけに、『2002』でも新キャラに期待がかかる。

ストーリーから見る登場キャラ

ネスツ編は完結したが、『K.O.F.2001』のエンディングで意味ありげに姿を見せたミスティー、ロンの二大巨頭。異様な瞳の輝きを放っていた包と共に、嬲を絡めたストーリーが展開するかも？　そしてエンディングで真吾の師となった柴舟や、フォクシーの代わりにダイアナも参戦しそう。

次のボスはミスティー？　それとも新たな影か？

細かいシステムも続投か？　豊富なシステムに期待したい。

一足跳びや避け動作の復活があるかも。モード制なら……。

システム大変革!?

インタビューでも語られているが、ストライカーシステムが見直される可能性があるようだ。全くなくなるのか？　または発動条件が変更されるのか？　ストライカーに体力が付いたりするのかも??

戦術的な面白さが倍増するストライカー。今年はどうなる？

EOLITH CO.,LTD
Development Dept./Director
Lee Seon-Ho
イオリス社の開発者。『KOF2001』の調整にも携わっている。

イオ　すでに準備を始めて七カ月ほど経ちますが、必要な資料がすべてそろうのに、あとどれくらいかかるかの見通しが立っていないんです。しかし、2002年の秋までには発売したですね。もちろん、MVSで発売することになります。

――『K.O.F.2002』の開発も、ブレッツァソフトですか？

イオ　その予定です。『K.O.F.』シリーズの開発に必要な技術力とノウハウを、一番持っている会社ですからね。もちろん、イオリスも開発には参加しますよ。

――『K.O.F.'99』から導入されたストライカーシステムは、韓国のプレイヤーはどう評価しているのですか？

イオ　韓国では好きな人と嫌いな人の割合は半々といったところですね。

――日本では実のところ、ストライカーシステムは、あまりいい評価を受けていないのですが、『K.O.F.2002』では、ストライカーシステムはどうなるのでしょうか？

イオ　『K.O.F.2001』ではネスツ編が背景にあるので、ストライカーはあえて残しました。新章に入る『K.O.F.2002』では、どうするかいろいろ考えているところです。

――ストライカーシステムは『K.O.F.2001』の唯一の妥協点だったのかなという感じもしますね。

イオ　『K.O.F.2001』でネスツ編が完結して、『K.O.F.2002』は新しいシリーズになるので、システムを変更するかも知れません。そのアイデアもいろいろと考えているので、ぜひ期待して待っていて下さい。

――それでは『K.O.F.2001』の日韓対抗大会の実現。そして『K.O.F.2002』の、一日でも早い発売を期待しています。本日はどうもありがとうございました。

日韓対決実現!?

インタビュー中で触れられている「K.O.F.」日韓決戦。実は本当に計画が進行中なのだ。韓国のTV番組にて、夢の日韓対決が実現するらしい。現在予選が行なわれている下記大会に出場した選手から、関東、関西の両方から数名ずつ、上位者が日本代表となる。日本大会の詳細は、「ニューストランスミッター」を参照。

【GCN杯 KOF2001　決勝開催地】
【開催会場】　アミューズメントエース
【開催日時】　3月3日（日）　14時より

★★★関西大会店舗募集のお知らせ★★★
GCNではKOF2001関西大会の参加店舗を募集しております。
お問い合わせは下記アドレスまでご連絡下さい。
E-Mail：gcn@jcom.home.ne.jp
GCN代表　大山　球一

メガ社インタビュー メタスラ製作の経緯

METAL SLUG 4 ™

あのSNKアクションゲームの傑作「メタルスラッグ」が、復活！　新キャラ・新システムが登場!!　イラストはTONKO氏!!!　発売元・韓国メガ社のインタビューも掲載。

公式ホームページ
http://www.metalslug4.com/kpr/japanese.html

マルコ・ロッシ Marco Rossi

イタリア系アメリカ人で、正規軍の少佐。ペルグリム・ファルコン隊（通称PF隊）の事実上の隊長。モーデン元帥の第一次・第二次クーデターを相棒ターマと共に鎮圧した立て役者。特殊部隊のエージェントでありながら、趣味はパソコンというインテリな面も。数年前に趣味で作ったウィルスが軍のコンピュータを侵している。事実はマルコの胸に隠蔽されているが、トレバーはこの事実を知っているらしい。

METALSLUG4 STORY

200X年、サイバーテロの恐怖が世界を震撼させた。各国の軍事主要システムの乗っ取りを目的としたコンピュータウィルス「ホワイト・ベイビー」の誕生と活動を予告する声明がインターネット上で告知されたのだ……。

この声明を受け緊急に行なわれた国際サイバーテロ対策会議上にて、テロ組織「アマデウス」の殲滅と、各国の軍事システムのセキュリティー強化および施設警備の強化を決議した……。コンピュータネットワーク上での戦闘はもとより、テロ組織「アマデウス」の殲滅に特殊工作部隊ペルグリム・ファルコン（PF）の投入が決議された。

特殊工作部隊PFは、あらゆる局面に対応可能な訓練を受けた特殊部隊である。

各国から提供された情報の中から選んだ信憑性の高い情報によると、数時間後にテロ組織「アマデウス」が某国の通信施設を襲撃するという情報だ。

ターマとエリは、コンピュータウィルス「ホワイト・ベイビー」用ワクチン開発を行なうスタッフを護衛する任務に派遣された。マルコ、フィオ、そして新メンバーのトレバーとナディアの4名は直接テロ組織「アマデウス」の殲滅任務を遂行することとなった。

出撃前に送られてきた衛星画像には、「アマデウス」のメンバーと思われる数人の人物が映っていた。そこに映っていた1人の顔に、居合わせた全員が驚愕した……。

そこには、あのデビルリバース・モーデンが映っていたのだ。

「ホワイト・ベイビー」の誕生（送信）が先か、特殊部隊の「アマデウス」殲滅が先か。事態は一刻を争っていた。そして、テロ組織「アマデウス」とモーデンの関係は……。

97年設立の韓国のパソコンゲーム会社。（アーケード＆パソコン）ゲーム事業、インターネット事業、芸能事業の三つの事業部を抱える複合企業。

なんとメタスラ4に主題歌が!?

なんと今回のメタスラ4、主題歌が付くのだ。歌うのは韓国No.1歌手、leejaejin（イジェジン）君。メガ社の期待の大きさがわかるね！

メタスタ事情in韓国

――『メタルスラッグ4』開発のきっかけはどういうものだったのですか？

キム　メガ社は三つの事業を抱えているのですが、ゲーム事業が会社のメインですし、パソコンゲームだけでなくアーケードゲームにも興味を持っていました。SNKさんとはネオジオゲームのパソコン版制作で関わりがあり、その延長線で今回『メタルスラッグ4』の開発をすることになりました。

――韓国では、『メタルスラッグ』は人気があるのですか？

キム　アーケードとパソコンをひとくくりにしても、韓国で一番人気のあるゲームの一つに入りますね。パソコン版を例に取ると、『メタルスラッグ』シリーズは数十万本の売上げを記録しています。また、インターネット上で個人が持っているファンサイトの数は百サイト以上あるようです。そして、今制作中の『メタルスラッグ4』に対する関心と期待も高まっていて、制作者側の大きなはげみになっています。

――実際に『メタルスラッグ4』については、いつごろ契約して、制作を開始したのでしょうか？

キム　正式に契約したのが2001年の1月4日ですね。開発ツールなどをSNKさんから依託してもらって、開発しています。2002年の1月末ごろにマスターア

キャラクター初公開!『メタルスラッグ4』

ナディア・カッセル Nadia Cassel

モデルとしてデビューが決まっていたにも関わらず激太りしてしまい、即効性ダイエットとして軍の体験入隊を経験。無事モデルとしてデビューを果たすが、食べることへの欲望が勝り、マネージャーが止めるのを聞かずに正規軍へ入隊。食べ過ぎても激しい訓練で太らないという最高の環境を手に入れた。訓練により、潜在的にあった戦闘能力が開花。実戦経験を積むために、自ら特殊工作部隊スパローズを志願。この作戦は、彼女のスパローズとしての初出動となる。

フィオ・ジェルミ Fio Germi

イタリアの富豪、ジェルミ家の跡継ぎ(予定)の娘。「ジェルミ家の跡継ぎは軍人のみ」という家訓のため、無理矢理正規軍に入隊させられた。父親の策略で生え抜き部隊のスパローズに編入させられてしまった彼女は、なぜか(運良く?)モーゲン元帥の第二次クーデターをマルコたちと鎮圧。その功績で、上級曹長まで昇進している。父親は喜んでいるようだが、本人は早く除隊してスポーツドクターになりたいと思っているらしい。

トレバー・スペイシー Trevor Spacy

3歳のころから両親にコンピュータを与えられて育ったコンピュータの天才。7歳にしてマシン語を理解し、夏休みの課題は自作の対ウィルス用ワクチンプログラムを提出した過去を持つ。彼が在籍していた学校では、現在でもそのプログラムでウィルス対策をしている。天才的なプログラミング技術を評価され、正規軍にスカウトされる。マルコ・ロッシ少佐に憧れ、特殊部隊スパローズへ研修生として志願。

ップをする予定です。

――日本のスタッフとの連携はどうなっているのでしょうか?

キム 少々経緯は複雑なのですが、ブレッツァソフトと開発契約を交わしており、弊社のスタッフを五人、日本に派遣して一緒に開発しています。また、ノイズファクトリーさんの開発スタッフが、何人か関わっています。

――次に、ゲームの具体的な内容についてお聞きします。今回のセールスポイントとなる変更点は用意されているのでしょうか?

キム 新キャラクターが二人いて、一人は韓国国籍のトレバー、もう一人はフランス国籍のナディアというキャラクターです。これまでいたターマとエリについても、引退したわけではなくて、演出面でゲームに関わってきます。

――ゲームの特徴として新しい要素はあるのでしょうか?

キム 新キャラのトレバーは、近接攻撃のときに、K.O.F.のキム・カッファンのように蹴り技を使います。足にナイフを付け、蹴りをたたき込む際に斬りつけるグラフィックを入れています。ただ、ゲーム性に大きな変化をもたらすようなアクションの追加は避けています。キャラクターごとの優劣はありません。ゲーム全体としては、『3』が地球を離れて宇宙まで行った事に対し、『4』でどういう新味を出していくのか非常に苦労していますね。

SNK復活!?

――「SNKネオジオコリア」という会社名を耳にしたのですが、ご説明いただけますか？

キム　日本のプレイモアさんと弊社が共同出資して設立した法人が、「株式会社SNKネオジオコリア」になります。

――もう設立されたのでしょうか？

キム　はい、設立しました。これはSNKの復活を意味します。これから韓国国内でSNKに関係する事業は、SNKネオジオコリアを通さないと行なうことはできなくなると思われます。日本では当然プレイモアさんが著作権などを保有していますが、韓国で何かSNK関係の事業に参入しようとした場合などに、この会社が窓口になる予定です。

――ネオジオソフトの続編などの開発も、目的の一つと捉えてよろしいのでしょうか？

キム　今までのネオジオ用ゲーム事業もこれから続けていきますし、プレイモアさんと協力して、違う方向の新しい事業も行なっていく予定です。

――ゲームやキャラクターの資産を活かした事業展開もされていくということでしょうか？

キム　今は協議中なので、確定されたら、発表されると思います。

――メガ社さんは、SNKネオ

命を預ける心強い味方が続々と登場!!

これがお馴染み操作系

操作系は馴染み深いので問題ないだろう。ただ、今回はシリーズ初のDボタンを使えるぞ。これはA＋Bと同様の効果でメタスラアタックが出せるのだ。

ブラッドレー BRADLAY

敵で出てきたときは嫌な奴だが、味方となればこれほど頼れる奴もいないだろう。Cボタンはあの強力なミサイル連射か？　ボス戦でかなりお世話になりそうな予感。

丸太

これも乗り物らしい。

ウォークマシン WALKMACHINE

どうやらキャメルスラッグと性質が似ている乗り物っぽい。自分が露出しているので、被弾率が高そう。バルカンで敵を一掃したいところだね。

NEW WEAPON!!

新武器もあるぞ！　なんとヘヴィマシンガンが二丁に!!　相当な火力が期待できそうで、今から楽しみだ。

3tトラック 3ton TRUCK

これまた馴染みの深い敵車輌。攻撃法が気になるところだが、写真を見る限り乗り物というよりも足場に感じられる。敵で出てきたときも攻撃はとくに無かったしね。

新要素「メタリッシュシステム」

稼ぎフィーチャーに新たな旋風が！「メタリッシュシステム」と呼ばれるこのシステムは、右のアイテムを取って一定時間内に獲得した点数が、クリア時にボーナスとして加算される、というもの。アイテムの色によって効果時間が違い、ボーナスも高めのようだ。

ジオコリアにどんどん業務を移していくのでしょうか？

キム　今後プレイモアさんと、いろいろな打ち合わせをして決めると思います。もし新事業が確定すれば一番初めにアルカディアに伝えますよ。

――今回取材をして感じたのは、SNKのゲームを韓国で盛り上げようと、皆さん一生懸命頑張っているんですよね。韓国で、なぜこんなにもSNKのゲームを盛り上げようとしているのでしょうか？

キム　韓国にも、日本に負けずファンが多いからというのが一番の理由ですね。イオリスさんはケーブルテレビを通じて『KOF2000』のゲーム大会の中継をしたりしています。うちも『メタルスラッグ4』を発売してからは、ゲーム大会などのプロモーション活動をしていきたいと考えています。今やSNKは世界的なブランドであり、SNKという名を消してはいけない、そういう気持ちが強いということですね。

――今日は本当にありがとうございました。

キム　ありがとうございました。

MEGA Enterprise Co.,Ltd.
Marketing/Manager
Kim Sang Woo
『メタルスラッグ4』を盛り上げようと、自社のアイドルに主題歌を歌わせるようなマーケティング展開をする、一風変わった営業部長。

『K.O.F.オンライン』はこうして作られた!さらに判明した新事実!!

先月号のスクープで紹介した韓国発のPCオンラインゲーム『K.O.F.オンライン』。今回は開発元のunoTAC社直撃インタビューで見えてきた、さらに詳細なゲーム内容を大公開だ!!
(ハングル文字訳：福田柵太郎)

unoTAC UNO Technology nextBiz explorer!

SCOOP第二弾!

早くもキャラセレ画面を入手!

『K.O.F.オンライン』は現実世界?

韓国では『K.O.F.オンライン』と現実世界をリンクさせる予定だそうだ。例えば、ゲーム内の食堂で食べ物をオーダー(オンライン購入)すると、実際にプレイヤーの元へ配達されてくる、という案があるらしい。

ほかにも、映画館で実際の映画の予告編が流れる、チケットが予約できる、などといった構想がある。もし実現すれば、K.O.F.ワールド内だけで日常生活が事足りてしまう!?

キャラクターセレクト画面を入手!　こ、これは!?　初期バージョンでの使用キャラは先月紹介した六人(画面中央ブロック上段列)とのことだったが、お馴染み22キャラの顔が並ぶ。しかも「?」で隠されたキャラが14人!　これらはすべてプレイヤーキャラなのか?　ほかにはどんなキャラが?　続報を待て!

キム・カッファン&ジェイフン両氏は語る

——まずはウノテック社について教えて下さい。

ウノテック(以下ウノ) もともと工業デザインをしていた会社ですが、90年ごろからゲーム開発を始めました。当初はゲームの開発スタッフがいなかったんです。ですからアニメなど、ほかの分野からスタッフを集め、SNKにネオジオの開発を学びに行ったんです。その後、ビッコムという社名で、MVS用2D対戦格闘ゲームの『ファイトフィーバー』などを作りました。ビッコムとウノテックは兄弟みたいなものですね。

——それでは、御社が『K.O.F.』のオンラインゲームを作ることになったきっかけは何ですか?

ウノ 10年前はMVSタイトルを開発し、最近はネオジオポケットのソフトを開発していました。その経験を活かし、世界的にも認知度が高い『K.O.F.』を元にして何かゲームを作ろうと考えました。

しかし、韓国アーケードゲームは日本との差が埋まっていないのが現状でした。そこで韓国の優れたインターネット環境に着目して、オンラインゲームを作ってみようと考えました。それが『K.O.F.オンライン』開発のきっかけです。

——その『K.O.F.』ですが我々にとっては格闘ゲームという印象が強いので『K.O.F.オンライン』のゲームシステムがどうなるのか非常に気になっているんです。

ウノ オンラインゲームですから、基本はRPGになると思います。しかし、今までにもあったようなファンタジー系ではなく、『K.O.F.』ならではの格闘要素を盛り込むつもりです。格闘RPGというか格闘アクションというのが基本になりますね。ゲームの目的は、自分が所属するギルド(チーム)の勢力を広げることですね。

——そのギルドには何人くらい所属できるのですか?

ウノ 一つのギルドに所属できる人数は無限です。特に制約がないので、誰とでも組めます。

例えば『K.O.F.』シリーズに登場するチームと同じギルドを作ることもできます。もっとも、ギルドは管理が大変ですけどね。

——別のギルドを攻撃したり、合併したりできるのでしょうか?

ウノ ええ、別のギルドを攻撃することもできますし、ほかのギルドに対し、ギルド同士が手を組んで対抗することもできます。

——「ギルド」=「チーム」ならば、オリジナル『K.O.F.』のように三対三や四対四の勝ち抜き方式の団体戦もできるのでしょうか。

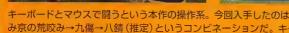
Digital Enntertainment Complex Chairman
Kim Kap-Hwan
アジアにおけるネオジオ市場の成長に、多大な貢献を果たした人物。その功績から氏の名を借り、ゲームに「キム・カッファン」が誕生した。

これぞ3D-K.O.F.！戦闘シーン大公開!!

現在修得した技か、これから使えるようになる技なのか？　画面右側のウインドウには、京の必殺技らしきアイコンが並んでいる。『K.O.F.』ファンなら、アイコンの形でどの技かすぐ分かるよね。

依頼人から指令を受けることもあるらしい！　上はジェイフンが青い服の男から、武器窃盗犯を捕まえるように依頼されている場面。これを受けるかどうかは、プレイヤー自身が選択できるようだ。

百拾四式・荒咬み VS. サイコリフレクター!!

経験値（？）が貯まると新たな技を修得する。荒咬みのような必殺技は、いつごろ覚えられるのだろう？　アーケード版『K.O.F.』で使える技をほぼ網羅するそうで、各キャラとも40種類程度の技を覚えるとか。

本邦初公開!! キーボードコマンド入力

キーボードとマウスで闘うという本作の操作系。今回入手したのは、お馴染み京の荒咬み→九傷→八錆（推定）というコンビネーションだ。キーボードの方向キーとマウスの右クリックでコマンドを入力する……これは斬新！

やはり対戦こそ『K.O.F.』の醍醐味！

本作ではRPG的に修得していく技を、3D格闘的に展開される闘いの場で繰り出すことができる。1つの町にかなりの数のプレイヤーが集まることになるが、最大56人まで表示できるので、写真のような格闘戦国絵巻が展開されるのだ。

ウノ　開発中のバージョンでは、一〇〇人まで連続で闘うことができます。基本的にはオリジナル『K.O.F.』の味を残そうと考えていますが、オンラインゲーム独自の持ち味を出すために、一〇〇対一〇〇などの対戦も考えています。

――実際の戦闘方法がどうなるのか、非常に気になるのですが。

ウノ　最初は単なるパンチやキックだけしか使えません。

――必殺技はどうすれば使えるようになるのですか？

ウノ　イベントやミッションをある程度経験することによってレベルが上がり、必殺技などを覚えることができます。

――飛び道具系の必殺技も使えるのでしょうか？

ウノ　使えますよ。飛び道具は射程距離に制限を設けるつもりです。自分のレベルによって、飛距離も長くなるような感じですね。飛び方も一直線ではなく、さまざまな動きを付けようと思っています。

――必殺技などを覚える方法はほかにもあるのでしょうか？

ウノ　ゲームの中に登場する道場などで伝授されることもあります。ほかにもいろいろな方法を考えていますよ。

――基本となるのがRPGならば、アイテムなどはあるのですか？

ウノ　あります。アイテムはゲーム進行中に手に入ります。それだけでなく、対戦相手を倒したときに、相手の持っているアイテムを奪うこともできますよ。

――さて、オンラインゲームとなると、どうしても気になってしまうのが料金ですよね。

ウノ　課金方法は大きく分けて二つありますよね。月額固定制と、遊んだ時間分の料金を払う従量制ですね。そのあたりは今後、よく検討して決めていこうと思います。

――ところで、韓国ではこのゲームを「PC房」向けとして発売するのですか？　それとも一般回線でも利用できるのでしょうか。

ウノ　はい、パソコンとインターネットに接続できる回線があれば利用できます。

――最後の質問です。日本で『K.O.F.オンライン』は発売されるのでしょうか。

ウノ　そうですね、もし日本で発売するにしても、まずは韓国の国内で成功してからの話になると思いますよ。

――では、アルカディアの読者に一言、お願いします。

ウノ　『K.O.F.オンライン』は鋭意制作中です。ご期待下さい。

――本日はお忙しい中、ありがとうございました。

UNO Technology President
Kim Jae-Hoon
unoTAC社の社長で、『K.O.F.オンライン』の陣頭指揮を執っている人物。ゲームの中の関係同様、「キム・カッファン」氏のご子息である。

プレイモアを中心に、一大グループが完成!? 復活へのシナリオが！

あのタイトルが帰ってくる？

プレイモアが、SNKの権利すべてを保有している。SNKのゲーム、そしてキャラクター人気が認められているからこそ、権利を取得したのだろう。企業だから、その財産を眠らせておくことなんてしないだろう。これがどういうことにつながっていくかお分かりだろうか？　みんなが愛した、あのキャラクターたちは、十分に復活する可能性が残されているということだ。今後、どんなキャラクターたちが復活してくれるか、楽しみだよね！

PLAYMORE

本誌2002年1月号にて、「SNKの版権を受け入れる企業」として登場していたのが、このプレイモア。SNKが有していたすべての権利を取得、SNKとNEO·GEOの再興へ期待がかかる。

なぜ韓国なのか？

今、なぜ韓国でネオジオの勢力が生まれているのだろうか？ここでは、まとめとして、その背景を考えてみたいと思う。

かねてからSNKは、ネオジオを全世界に普及させようと、ワールドワイドに販売展開していた。その方法は非常に秀逸な販売戦略の元に成り立っており、確実にその波は全世界に広がっていた。例えば、高額で取り引きできる先進国（日本、アメリカ、ヨーロッパ）といった国々には、先行販売という恩恵を与える代わりに、十分な対価を支払わせた。そして各国を巡るうちに、段階的に単価は安く設定され、資金が乏しい国でも、安価で購入することができるようになっているなどがその一例だろう。もともと日本国内でのソフト単価からして、ネオジオはかなり安価である。それが戦略に伴いさらに安く販売しているのだから、普及しないわけはない。

特にアジア方面は繁華街型のロケーションも多く、郊外型・大規模な施設が目立つ欧米に比べると、実に日本的な「基板系ビデオゲームが中心」の市場と言える。

そういった事情もあり、どのネオジオタイトルもアジアでは安定して普及していた。また、アニメやマンガと同じように、キャラクターを中心としたゲームに人気が集まることも、それに拍車をかけている。アジア圏では、まさに日本国内と同じような支持がネオジオゲームに培われていたと言えよう。

このようにSNKやネオジオに対する思い入れがある中、SNK再建断念の知らせを聞いた韓国が手を差し伸べることはごく自然なことだと思われる。前ページで紹介させていただいているキム・カッファン氏などは、アジアにおけるネオジオの普及を促進した立役者であり、韓国はこのようなさまざまな努力を積み重ねていた人たちがいる国なのである。

間違っても、SNK再建断念のどさくさにまぎれた火事場泥棒的な発想によって「キャラクター人気があるから」という理由だけで名乗りを上げているのではない。

SNKとネオジオ。この土壌で育った人たちが、先行きの見えないSNKとネオジオに対し、自然に手を差し伸べた……そんな、当たり前の行為なのだと思える。

ENTERBRAIN Inc.
Editor in chief of ARCADIA
Masashi Sawatari

新たなる一名の息吹……この格闘叙事詩に刮目せよ！

GUILTY GEAR XX ～ギルティギア イグゼクス～

押し寄せる新情報の嵐!! 発売まではまだ間がありそうだが、既に心は『GGXX』の虜に……。これを気に前作『GGX』をプレイして、しっかり予習しておくのもいいだろう。

Text : MVP

- メーカー：アークシステムワークス／サミー
- ジャンル：2D対戦格闘
- 操作方法：8方向レバー＋5ボタン
- 稼働時期：2002年春予定
- 使用基板：NAOMI（GD-ROM）

A STORY UNTIL NOW ―これまでの物語―

～GUILTY GEAR～

22世紀。人類は無限のエネルギーを生産する「魔法」の理論化に成功、科学は全世界的な禁止事項となる。しかし、人類同士の紛争は絶えず、ついに最悪の生物兵器「ギア」を生み出してしまった。

ある日、従順であったはずのこの兵器の中から、強力な戦闘能力と確固たる意志を持った「ジャスティス」と名乗る一体が出現、全世界の「ギア」を従えて人類に宣戦布告。対して人類は、対ギア組織「聖騎士団」を結成、「聖戦」の火蓋が切って落とされた。幾多の戦いの末、ジャスティスは「次元牢」へと封印され、司令塔を失ったギアたちは次々と駆逐されていった……。

聖戦終結から5年後、ジャスティス復活を懸念される妖気が世界を包んだ。事態を重く見た国際連合は「第二次聖騎士団」結成に向けた人員選考の為、武道大会の開催を決定。強者を切望するあまりか、優勝者にはいかなるものも与えられることが約束されていたが、内容は罪人の出場や試合中の殺人を認めるといった過酷なものであった……。

～GUILTYGEAR X～

2180年武闘大会に現れたジャスティスは死亡し、司令塔と共に行動力を失ったギアたちは、その後発見され次第処分された。しかし、それから1年と経たずしてのこと……。A国で、ギアの異質な生存情報が発表された。

「あらゆる生命活動を束縛されたはずのギアが、通常に生存プログラムを起動させている。だが、故意または衝動による民間への危害は認められない。幾度にわたり処分を試みたが、その強大な戦闘能力に阻まれ、殺傷の断念を余儀なくされた。現在、保護観察体制を維持中

このあたかも自らの意志を持つかのようなギアの情報は、奇異な内容であった。人々にとっては、ジャスティスのような自立型の再来を懸念させる不吉な内容だった。ましてや、軍事利用を目的とした自国のギア保有説が噂にのぼるご時世である。やっと訪れた平穏を守ろうと、民衆の反ギア運動に勢いがつき、ついに決起したのである。

～現在A国に保護観察体制にあるギアを処分せし者には、500000000ワールドを進呈する～

※画面写真および記事内容はすべて開発中のものです
※タイトルロゴは編集部で作成したものです

アサシン組織を作りしバンパイア

SLAYER

スレイヤー

この連続写真を見るに、無敵状態になる移動技（？）があるようだ。距離からすると、もしかしたらダッシュかもしれない。

大きく身を屈めつつ下がっているこのシーン。相手の攻撃を避けるだけの技なのか？　それとも、ここから攻撃に転じるのだろうか？

PROFILE

旅の目的　スレイヤーは吸血鬼一族の末[illegible]であり、元はザトーやミリアが属していたアサシン組織の長であった。
とうくに引退した身であるスレイヤーに、ザトーという[illegible]者を失い内部崩壊を起こしている組織が復帰を求めてきた。いまさら組織には[illegible]味も未練もなかったが、組織自体が自ら[illegible]った種であることから、けじめをつける[illegible]く下界へと足を向けた。

性格　[illegible]常に穏やか。誰に対しても紳士的に振る舞い、ダ[illegible]ィズムに富[illegible]。
趣味は戦闘とHAIKU（俳句）。ただし、戦闘といっても殺意のある争いは好まず、あくまでも勝負として優劣を決することに生きがいを感じている。
他人は他人、自分は自分といったクールな一面もあり、他人に対しては徹底的に放任主義である。その結果が組織をあらぬ方向へと導いたことに、多少の責任を感じている。

継承システムの存在が明らかに!!

SYSTEM SIDE

デッドアングルアタック

相手の攻撃をガードした際に、ガード硬直をキャンセルして反撃する技（テンションゲージを消費）。前作では連続技にも発展したため、キャラによっては強力な切り返し技だった。ここにメスが入ることはあるのか？

相手の攻撃をガードしたときに特定のコマンドを入力。ゲージを使用して……、

打撃技で反撃する。一瞬にして攻守を逆転させる究極の防御技だ。ここからの連続技は？

なんと5ボタンに！

※ボタンの並びは仮のもので、最終仕様ではありません。

ダストアタック

しゃがみガード不能で、ヒット時は相手を浮かし、専用の空中連続技を狙うことができる。前作ではガードを崩す手段として強力で（キャラにもよるが）、連続技もかなりの発展を見せた。今回もあのロマンを見たいよね？

しゃがみガードを崩せるダストアタック。ヒット時は相手を浮かすことができ……、

独特の操作で空中連続技を決められるぞ。連続技作りが楽しいままなのを祈りたい。

ガトリングコンビネーション

ボタンを特定の順番で押すことで、通常技を連続で繰り出せるガトリングコンビネーション。ルートや連続ヒットしないポイントが変わるとかなりの影響があるはず。連続技のキモになるシステムなので要チェックだ！

もちろん、新キャラのブリジットもガトリングを使用可能。キック系の技につないで……、

ヨーヨーによる通常技（S系?）へ。基本的にはP→K→S→HSの順で技を繰り出せるぞ。

5ボタン仕様について：ついに5ボタンの振り分けが判明した本作。五つ目のボタン「ダストボタン」は、立ち状態で押せばダストアタック、しゃがみ状態で押せば足払いが出るであろうことは想像に難くないが、空中で押した場合はどうなるのか？　新たな技の追加に期待がかかる。なお、ボタン配置はどんな形でも慣れるまでに時間がかかりそう……。

大富豪育ちのヨーヨー使い ブリジット

BRIDGET

PROFILE

旅の目的

[illegible]、英才教育を経て礼節[illegible]の子。男の双子は不幸をもたらすという村の迷信によって、本来は里子に出されるところだったのだが、両親のはからいで女の子として育てられ、世間の目をごまかしていたのだ。
この不幸な境遇をはかなみ傷心している両親に心配をかけまいと明るく務めていたが、自分が幸せを主張すればするほど、両親が心を痛めていることに気が付く。根本的な解決として、自らが男として生きる必要があり、かつ迷信をくつがえすような富を村にもたらさなくてはならない、という結論を出した。
そのとき、ある賞金首の手配書が[illegible]賞金稼ぎ[illegible]を持るブリジット[illegible]

性格

大さ[illegible]
基本的に楽しいことが好きで、見かけによらず過激な行動が目立ち、周りに迷惑をかけることも多い。しかし、当の本人は自覚しておらず、いつも幸せそうである。
その性格は、そもそもは両親に心配をかけまいと努力した結果であり、ヨーヨーを始めたのも「自分は幸せである」ということをアピールするためである。

フォルトレスディフェンス

ゲージを消費することで行なえる、どんな攻撃も弾き返す究極のガード方法。必殺技などをガードしてもケズリダメージを受けず、通常ガードより相手との間合いが離れやすいのが主な特徴だ。前作では、技の出始めをこれでキャンセルすることで特殊なジャンプ軌道を取るなど、細かなテクニックにも利用された。もちろん、これを使った通常技の硬直キャンセルは有名。変更はあるのだろうか？

気になるフォルトレスキャンセル。仕様はまだ決まっていないようだ。

ロマンキャンセル

テンションゲージを50%消費し、出している技を強制的にストップさせるシステム。すぐに別の行動へ移れるので、連続技や連係に重宝した。これはあまり変更が無いと思われるが、ボタン操作はどうなるのか？

相手に何かしらの技を当てて、その瞬間にロマンキャンセルで硬直を無くせば……、

すぐに別の技へつないでいくことが可能。連続技はもちろん、連係でも活躍するぞ。

そのほかのシステム

ここに掲載していない細かなシステムで、真っ先に気になるのは直前ガードだろう。前作のフォルトレスキャンセルダッシュに対抗するためには必須テクニックだっただけに、継承されて効果が強化されていれば、かなり重要なシステムになるかもしれない。また、気絶や一撃必殺技の情報も無く、これらに関しても今後注目していきたいところだ。

フォルトレスキャンセルダッシュと直前ガードの攻防。イグゼクスではいかに？（写真は前作のもの）

テンションゲージシステム

強力な覚醒必殺技を始めとする各種システムで必要になるゲージ。自分の行動によってたまり方が異なり、アグレッシブに動くほど早くたまる。前作ではラウンド間の持ち越しは無かったが、本作はどうなのだろうか？

バックステップなどの消極的な行動を取り続けていると……、

ネガティブペナルティが発生。テンションゲージが一気にゼロとなってしまうぞ。

ガードレベルについて：相手の攻撃をガードするとたまっていき、たまっていると攻撃を受けた際により大きなダメージを受けてしまうガードレベルゲージ。画面を見たところでは、本作でも存在するようだ。しかし、その上昇値やダメージ補正値まで同じとは限らない。また、個々の技の攻撃レベルにも調整が入るだろう。戦法に変化が出るのは間違い無い。

NEW SYSTEM

緊急回避技か？

新着写真の中に謎の技が!!

地上版

空中版

システムの写真として送られてきたものの中に、驚愕の連続写真が！　どうやら、相手の連続技などをくらっているときに、途中で抜けることができるシステムのようだ。攻撃判定もあるがダメージは無いようなので（現段階では無いだけかもしれないが）、あくまで切り返し用の技と見られる。また、テンションゲージが多少たまるようだ。詳しい使用条件が分からないので何ともいえないが、選択肢の幅が増えることは間違い無い。

空中投げも追加!?

新着画面写真の中に一つだけ存在した、空中投げと思われる写真（下のスレイヤー）。前号、ソルと闇慈にも空中投げらしき写真があっただけに、これは空中投げが追加されていると考えるのが自然だろう。全キャラにあるのかどうかはもとより、事の真偽も分からないが、通常投げのようにロマンキャンセルから連続技を狙えるものがあったら強力なハズ。

前回の写真で気になったのがコレ、ソルの空中投げ（？）。空中戦の新たな図式を作り出すか!?

スレイヤーにも!?　土煙（ジャンプの演出）から察するに、空中投げと見て間違い無いだろう。

アミューズメント・エキスポに出展決定！

一足先に体験したい人は2月23日に幕張メッセへGO!!

業界騒然、ファンのみんなもテンションゲージが超特急上昇中の「GGXX」を、いち早くその手でプレイするチャンスが到来！　2月22～23日（一般公開は23日のみ）に日本コンベンションセンター（幕張メッセ）で開催される「AOU2002 アミューズメント・エキスポ」への出展が決定したのだ。

新キャラはどんな動きをするのか？　旧キャラの変更点は？　そしてザトーはどうなったのか？　気になるアレやコレを存分にチェックできてしまうぞ。

さらに、ゲーム大会などのイベントも企画しているとのこと。ファンなら見逃す手は無い！

※ショーの詳細はP.36に掲載

前作「GGX」が一般初公開され大盛況だった2年前のアミューズメントエキスポ・サミーブース。今回も一層の盛り上がりを見せるに違い無い！

特別付録!! サミーブースMAP

セガ
コナミ
ナムコ
サミー
バンプレスト
タイトー
プライス コーポレーション
IN
IN

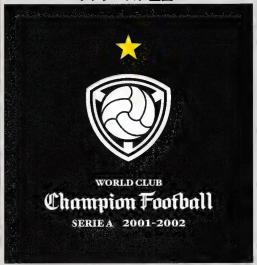
アルカディア持参でビデオをGETせよ!!

アルカディア読者のみんなに、サミー様よりビッグチャンスをプレゼント！　アミューズメント・エキスポの一般公開日（2月23日）にこの本を持ってサミーブースへ行けば、「GGXX特製プロモーションビデオが先着200名に当たっちゃう抽選会」に参加できるぞ。

スタートはAM10時。受け付け時に右欄へスタンプが押されるので、用意周到なキミはこのページを開きつつサミーブースへ直行だ！

XX事典

アミューズメント・エキスポ補足：今回出展される「GGXX」は、全部で10台前後を予定しているとのこと（対戦台とシングル台の比率は不明）。これだけの台数があってもかなりの混雑が予想されるけど……、そこは保険が利いているのでご安心を。サミーブース内のステージでは、1時間に1回程度のサイクルでプロモーションビデオが上映される予定なのだ。

ワールド クラブ チャンピオン フットボール
セリエA 2001-2002
プレシーズン企画

「セリエAって何?」「どこがスゴイの?」「どんな選手がいるの?」
そんな君に贈る"セリエA入門用特別企画"!

セリエAに魅せられる理由（わけ）

トレーディングカードを巧みに使ったゲームシステム、『DOC』でお馴染みのマルチターミナル筐体、そして「セリエA」という題材――。
今春に発売を控え、AOUショー出展への期待も高まる新機軸のサッカーゲーム『ワールド クラブ チャンピオン フットボール セリエA 2001-2002』（以下『WCCF』）を
より楽しめるように、ゲーム開発陣とアルカディアによる「セリエA」を知るための特別座談会を開催した!

「泥臭いところがいいですね」
「有名選手が一番多いリーグだってことが大きいんじゃないですかね」

貝田 まずは、皆さんが考える「セリエAの魅力」をお聞かせ下さい。

荒川 僕が思うのは、泥臭いところですね。

猿渡 泥臭い？

荒川 例えば、プレスのキツさです。ボールを持ってから次のプレイを考える時間がなかったり、中盤で創造的なプレーが少なかったり。

高橋 勝負に徹し切る部分も泥臭さですよね。

荒川 そうですね。スペインで求められるのが「4対3で勝て」だとしたら、「1対0で勝て」というのがイタリアですよね。地味だとも言われるけれど、そこがいいと思います。

後藤 他国で流行っている戦術、フォーメーションなどを貪欲に取り入れますね。さまざまなスタイルのサッカーが見られますよ。

土屋 僕にとっては、初めてじっくり見た海外のサッカーでした。それまでJリーグを見ても「面白い」とは思わなかったんです。中田が移籍して初めてちゃんと見たわけですが、やっぱり世界のトップリーグはスゴイ。

前山 有名選手が一番多いリーグだってことが大きいんじゃないですかね。世界のトップ選手が集まるリーグ。それと、僕個人で言えばシェフチェンコがいるから(笑)。やっぱり、好きな選手を見るのは楽しいですよね。

高橋 僕がセリエAを意識したのは、ロベルト・バッジョを知ってからです。94年のワールドカップで彼のプレイがスゴイって思ったんですが、当時はセリエAを見る機会がなかった。でも、中田が移籍してからテレビで見られるようになってよかったですね。

貝田 僕は「カズが通用しねえんだ」というので知りました。

（一同爆笑）

貝田 日本のトップレベルの選手が全く通用しなかったんですから、インパクトありましたね（※94年、三浦知良選手がヴェルディ川崎から当時セリエAのジェノアに移籍）。

猿渡 昔はただ海外のリーグ、そのイタリア版なんだろうなあと思っていたら、各国の代表クラスが集まって切磋琢磨しているんですよね。それですごくレベルが高くなっている。そりゃあ、カズも通用しないんだろうなって思いましたね。

後藤 行ったチームが悪かった(笑)。

高橋 カズが行ったジェノアってチームは今セリエBにいるんですけど、実はセリエAでの優勝回数がかなり多いんですよ。

荒川 第一次大戦前の強豪ですね。

SERIE A

セリエAとは? イタリアのサッカーリーグ。一国のリーグでありながら世界各国の代表選手が集まるため、そのレベル・注目度は世界屈指である。守備を重んじ、勝負に徹した戦術が特徴。それゆえに「世界一厳しいリーグ」と称される。ちなみに一部リーグ（日本でいえばJ1）がセリエA（アー）、二部（日本でいえばJ2）はセリエBと呼ばれる。

中田 英寿
日本が誇る司令塔。判断の速さ、視野の広さから繰り出すスルーパスが特長。今季移籍したパルマでは、まだ真価を発揮できず。

後藤 雅之（『WCCF』デザイナー）
サッカー度4、セリエA度5。サッカーはセリエAに限らず見るという。スペイン人系選手が好き。

前山 芳孝（『WCCF』ディレクター）
サッカー度3、セリエA度4。本作の選手パラメーター設定には自信あり。とにかくシェフチェンコが好き。

土屋 淳一（『WCCF』プロデューサー）
サッカー度3、セリエA度3。『WCCF』開発の指揮を執る人物。サッカーに負けず、野球も好きらしい。

「『マルディーニはスゲエ!』ってことですね」「ミスターセリエAでしょう」

貝田　では、ここでセリエAの選手について熱く語っていただきましょう。最初に気に入った選手や今好きな選手は?

荒川　俺は断然ビエリ。元々インテルが好きなんですよ。インテルとラツィオの試合で、当時ラツィオにいたビエリとサラスが大活躍して、インテルをボコボコにしていた。そのビエリがインテルに来たので、もう手放せないですね(笑)。

後藤　僕は、そうですね、クレスポはいいですね。バティストゥータにも世代交代がきたのかと思わせます。あとはセルジオ・コンセイソン。

土屋　僕は中田と共に見始めた時に、ダービッツはスゲエなあって思いましたね。もう一人はR・バッジョ。この二人は何かしてくれそう。あとね、レオナルドが印象的です。今回のゲームの交渉でイタリアに渡った時、ミランの試合を見たんです。シェフチェンコが不調で。

後藤　名前先行だから(笑)。

土屋　「セリエAって何てつまんねえんだ」と思っていたら、交代でレオナルドが出てきて決勝ゴールを奪ったんですよ。元鹿島アントラーズで知っている選手だし、すごく印象的でしたね。

前山　シェフチェンコ批判が高まっていますが、僕はシェフチェンコ(笑)。ミランに入ったシーズンで得点王になってますし、コンスタントに点を取りますからね。

高橋　僕が好きなのは、やはりR・バッジョです。意外性のあるプレイスタイルは、見ていて面白いですね。

貝田　では、皆さんで「セリエAベストイレブン」を選んでもらいましょうか?

前山ベストイレブン(4-3-3)　*FW/シニョーリ、トレゼゲ、シェフチェンコ、MF/ダービッツ、中田、トンマージ　DF/カンデラ、F・カンナバーロ、サムエル、カフー　GK/トルド

貝田　このチームの鍵は中田が握っているんですか?

前山　鍵は……シェフチェンコかな(笑)。彼の出来次第。

土屋ベストイレブン(3-3-4!!)　FW/デル・ピエロ、ロナウド、R・バッジョ、バティストゥータ　MF/ダービッツ、トッティ、中田　DF/マルディーニ、ネスタ、F・カンナバーロ　GK/トルド

土屋　まず好きな選手を入れたら、こうなったんですよ。フォーメーションは3-3-4。これじゃ勝てないんだけど(笑)。

後藤ベストイレブン(4-4-2)　FW/クラウディオ・ロペス、クレスポ　MF/ドニ、トゥドール、メンディエタ、コンテ　DF/マルディーニ、モンテーロ、スタム、コントラ　GK/オスカル・コルドバ

後藤　コントラの攻撃力に期待。あ、でもキャプテン魂の強いヤツがいっぱいて、ケンカになるんじゃないかなって。

荒川　なるな(笑)。

荒川ベストイレブン(4-4-2)　FW/ロナウド、ビエリ　MF/ネドベド、レコバ、ディ・ビアッジョ、サネッティ　DF/マルディーニ、ネスタ、コルドバ、テュラム　GK/トルド

前山　本当はシニョーリのところにネドベドを入れたかったんだ。

後藤　俺もドニのところにネドベドを入れようかと思ったんだけど(笑)。

荒川　どう考えても書くやろ、ネドベド。

高橋　インテル好きが出ていますね。

前山　ていうかインテルじゃん(笑)。

高橋ベストイレブン(4-4-2)　FW/R・バッジョ、ビエリ　MF/フィオーレ、ルイ・コスタ、ダービッツ、S・コンセイソン　DF/カンデラ、マルディーニ、ネスタ、カフー　GK/ペルッツィ

高橋　フィオーレを入れたのが主張です。こんなにいい選手、何でもっと話題にならないんだろうって。

後藤　全員の選出を見て言えるのが「マルディーニはスゲエ!」ってことですね。

荒川　そう、彼はスゲエ!　ミスターセリエAでしょう。

貝田　五人中、四人が入れています。

前山　いや、僕もあえて入れなかったってだけですから。

貝田　ダービッツも多いですね。四人が挙げています。独特のサングラスなど、インパクトはナンバー1でしょうかね。

前山　攻撃も守備もいいよね。

貝田　セリエAの知識レベルが上がるにつれ、中田の名が消えていきますね(笑)。どうなんでしょう、中田の能力は?

後藤　いや、スゴイけど、彼中心のチームじゃないと活躍できないんじゃない。

荒川　中田のパスを生かすには、ウイングの選手が必要なんじゃないかな。

後藤　パルマでは運もなかったと思う。ミロシェビッチが不調だったからね。

貝田　では『WCCF』が発売されたら、皆さんのベストイレブンで試合をしてもらって、誰のチームが一番強いのか競ってもらわないと。

一同　えーーっ!(驚嘆)

土屋　これじゃ絶対に勝てない(笑)。

前山　やべえ、俺、シニョーリとか入れてる場合じゃないよ(笑)。

後藤　俺、メチャメチャ強い。

前山　自分のチームの選手だけパラメーターを上げげとかないと(笑)。

セリエA 2000-2001シーズン　最終順位表

順位	チーム	勝ち点	勝ち	分け	負け	得点	失点
1	ローマ	75	22	9	3	68	33
2	ユベントス	73	21	10	3	61	27
3	ラツィオ	69	21	6	7	65	36
4	パルマ	56	16	8	10	51	31
5	インテル	51	14	9	11	47	47
6	ミラン	49	12	13	9	56	46
7	アタランタ	44	10	14	10	38	34
7	ブレッシア	44	10	14	10	44	42
9	フィオレンティーナ	43	10	13	11	53	52
9	ボローニャ	43	11	10	13	49	53
11	ペルージャ	42	10	12	12	49	53
12	ウディネーゼ	38	11	5	18	49	59
13	レッチェ	37	8	13	13	40	54
13	ベローナ	37	10	7	17	40	59
13	[illegible]	37	10	7	[illegible]	32	49
16	[illegible]	36	9	9	[illegible]	37	51
17	[illegible]	36	8	12	[illegible]	35	51
18	[illegible]	20	5	5	[illegible]	31	68

バーリ、ナポリ、ビチェンツァ、レッジーナ(※)の4チームがセリエBに降格。今シーズン(2001-2002シーズン)はトリノ、ピアチェンツァ、ベネツィア、キエーボ・ベローナがセリエAへ昇格。
※セリエの順位は勝ち点数で争われるため、勝ち点数が並んだ場合は同順位。得失点差は関係ない。そのため、同勝ち点のレッジーナとベローナは残留決定のプレーオフを戦い、敗れたレッジーナが降格している。

セルジオ・コンセイソン

ロナウド

パオロ・マルディーニ
ミランだけでなく、イタリア代表でも不動のキャプテンを務めるベテランDF。DFなら左サイドもセンターもこなす

*FW=フォワード、MF=ミッドフィールダー、DF=ディフェンダー、GK=ゴールキーパーの略

FORMATION

セリエAでよく使われているフォーメーションを紹介しよう。なおイタリアでは明確なボランチ(守備的MF)を置かずに、MFを横一直線に並べることも多い。それだけ各MFに攻守両面の能力が求められることになる。

4-4-2(ダブルボランチ)
攻守共にバランスの取れた、最もオーソドックスなフォーメーション。ボランチを二人置いているので、やや攻撃の厚みに欠ける傾向もある。

4-4-2(ワンボランチ)
トップ下を置き、サイドMF二人という攻撃的な形。似たフォーメーションで、トップ下一人、ボランチを二人置いた守備的な布陣もある。

3-5-2(ダブルボランチ)
ウイングバックと呼ばれるサイドMFを置いたお馴染みの形。DFはフラットに並ぶ形より、スイーパーを置くことがイタリアでは多い。

猿渡 雅史(本誌編集長)
サッカー度2、セリエA度3。サッカー中継はかなり見ている。「WCCF」への期待は相当なものがある。

貝田 知明(本誌編集)
サッカー度2、セリエA度2。セリエAは某ダイジェスト番組でチェック。今回の座談会で進行役を務める。

荒川 健司(「WCCF」デザイナー)
サッカー度4、セリエA度5。自称「負傷しがちな長身FW」。その負傷率たるや、ビエリにも匹敵する?

「選手・戦術・フォーメーションは、三位一体のものですから」

貝田　では、ここから『WCCF』のゲームと絡めて、戦術について伺っていきます。まずフォーメーションですが、ゲームでは最初に決めるのでしょうか？

土屋　まずはポジションですね。選手には基本ポジションがあって、フォーメーションは練習することで覚えさせます。

高橋　土屋さんの3-3-4は、ゲーム中で可能ですか？

土屋　可能ですよ。まあ、勝てないでしょうけど(笑)。

前山　でも、サッカーはフォーメーションだけで決まるものではないですから。戦術によって、同じ4-4-2でも変わってくるものです。その辺りはうまく表現したいですね。

猿渡　ゲーム中でフォーメーションは、どれぐらい重要なものなんですか？

前山　「このフォーメーションが絶対強い」というものはありません。選手・戦術・フォーメーションは三位一体のものですから。今、この選手を生かすならこのフォーメーションで、このポジションだけど、別な選手が入るとまた変わってくる。さらに相手チームも絡んできますから。

貝田　選手たちのポジションを入れ替えるのはどうなんですか？　例えば中田をフォワードに入れるとか。

前山　可能です。MFはMFしかできないとか、本来のポジションにしか入れられないのではつまらないですから。チームが機能するかどうかは別ですが、いろいろ試せますよ。その辺はプレイヤーの想像力にお任せします。

土屋　カードの裏にはその選手のポジション表、得意とするプレイングエリアが載っていますが、これは昨シーズン、その選手がどこで多くプレイしていたかというデータを反映させているんです。ですからカード裏のデータ面を見てもらえば、その選手を知らなくても参考にできるはずですよ。皆さんにより良く遊んでもらうため、その辺りにはかつてない努力を注ぎ込んでいますね(笑)。

霜田　自分のチームで同じ選手のカードを複数使うことはできるんですか？

土屋　それはできません。

前山　相手チームとダブることはありますけどね。

土屋　チーム全員が中田ってのもマズイでしょう(笑)。

前山　中田、やっと五人までそろったよ、とか。

(一同爆笑)

高橋　今シーズン、セリエAへ昇格して上位に食い込んでいるキエーボ・ベローナのようなチームは、どうなるんですか？

前山　単純にスター選手を集めれば強いってゲームにはしたくないですから、キエーボのように無名選手ばかりでも育て方次第で強くなれる、みたいな部分は入れたいですね。

土屋　でも同じチームの選手を集めるというのは、一つの攻略指針になるね。

貝田　では最後に開発の方々から「こんな風に遊んでほしい」という提案と、皆さんご自身の遊び方を教えていただけますか？

荒川　まずカードと触れあってほしいです。手元に有るというのが大きいので。遊び方はそれぞれ皆さんが見付けて下さい。僕はインテルを(笑)、作ります。

後藤　サッカーをあまり知らない人もサッカーを知ってほしいです。僕はちゃんとしたフォーメーションでやります(笑)。

土屋　ゲームの最後におまけでカードが出てくるのですが、カードの「引き」に賭けてほしいですね。運に賭けてほしい。僕自身は自分の知っているスター選手を集めて遊びたいです。考えてみたら、やっぱり3334になるかもしれません(笑)。

前山　このゲームから選手を好きになる、っていうことがあってほしいですね。それまでは知らなかった選手でも、このゲームでいろいろ知ってくれたらうれしいです。僕は……シェフチェンコで頑張ります(笑)。

クラレンス・セードルフ
中盤ならどこでもこなす、攻守ともにハイレベルな万能型MF　今季好調のインテルを支えている　オランダ代表

ポジション別 有力選手情報

FW フォワード　attaccante

- ガブリエル・バティストゥータ（ローマ／アルゼンチン代表）
- アレッサンドロ・デル・ピエロ（ユベントス／イタリア代表）
- ダビド・トレゼゲ（ユベントス／フランス代表）
- エルナン・クレスポ（ラツィオ／アルゼンチン代表）
- クラウディオ・ロペス（ラツィオ／アルゼンチン代表）
- ロナウド・ルイス・ナザリオ・デ・リマ（インテル／ブラジル代表）
- クリスティアン・ビエリ（インテル／イタリア代表）
- アンドリイ・シェフチェンコ（ミラン／ウクライナ代表）
- フィリッポ・インザーギ（ミラン／イタリア代表）
- ロベルト・バッジョ（ブレッシア／元イタリア代表）

各国代表のストライカーが集うセリエAのFW陣。俊足のC・ロペスやシェフチェンコ、身体的に強いビエリ、長身のトレゼゲ、技術的に最高レベルのデル・ピエロやバッジョ、ロナウド……守備に力を入れるリーグだけに、それを破るFWには高い能力が求められるのだ。

MF ミッドフィールダー　centrocampista

- フランチェスコ・トッティ（ローマ／イタリア代表）
- ダミアーノ・トンマージ（ローマ／イタリア代表）
- エメルソン・ダ・ロサ（ローマ／ブラジル代表）
- エドガー・ダービッツ（ユベントス／オランダ代表）
- パベル・ネドベド（ユベントス／チェコ代表）
- アレッシオ・タッキナルディ（ユベントス／イタリア代表）
- ディエゴ・シメオネ（ラツィオ／アルゼンチン代表）
- ガイスカ・メンディエタ（ラツィオ／スペイン代表）
- 中田 英寿（パルマ／日本代表）
- ハビエル・サネッティ（インテル／アルゼンチン代表）
- セルジオ・コンセイソン（インテル／ポルトガル代表）
- クラレンス・セードルフ（インテル／オランダ代表）
- マヌエル・ルイ・コスタ（ミラン／ポルトガル代表）

外国籍選手がひしめくMF。トップ下のトッティ、中田、R・コスタ、守備的MFのトンマージ、ダービッツにタッキナルディなど、多彩な顔ぶれが並ぶ。ちなみにここ数年、イタリア国内では多数の海外選手の流入により、イタリア人MFが育たないと危惧されている。

DF ディフェンダー　difensore

- カフー（ローマ／ブラジル代表）
- バンサン・カンデラ（ローマ／フランス代表）
- ワルテル・サムエル（ローマ／アルゼンチン代表）
- イゴール・トゥドール（ユベントス／クロアチア代表）
- リリアン・テュラム（ユベントス／フランス代表）
- パオロ・モンテーロ（ユベントス／ウルグアイ代表）
- ジャンルカ・ペッソット（ユベントス／イタリア代表）
- アレッサンドロ・ネスタ（ラツィオ／イタリア代表）
- ファビオ・カンナバーロ（パルマ／イタリア代表）
- パオロ・マルディーニ（ミラン／イタリア代表）

昨季の上位チームのメンバーが多数を占めたが、これはセリエAでいかにディフェンスが重要かを示している。センターバックのモンテーロ、ネスタ、カンナバーロにサイドバックのカフー、カンデラ、どちらもできるテュラムにマルディーニなど、超一流の選手が並んでいる。

GK ゴールキーパー　portiere

- ジャンルイジ・ブッフォン（ユベントス／イタリア代表）
- アンジェロ・ペルッツィ（ラツィオ／元イタリア代表）
- フランチェスコ・トルド（インテル／イタリア代表）
- クリスティアン・アッビアーティ（ミラン／イタリア代表）

イタリア人選手ばかりが並ぶGK。カテナチオ（南京錠）と称される鉄壁の守備・最後の番人だけに、いずれも世界トップレベルの能力を誇る。セリエAのGKは、ほとんどが2m近くの長身ばかりである。

POSITION

プレイヤーの自由な発想でチーム作りを楽しむのが『WCCF』の醍醐味だが、ポジションの役割を知っておいて損は無い。

FW　フォワード

●**ウイング**　サイドを駆け上がり、ゴール前へクロスボールを上げる。俊足の選手が多い。

●**ポストプレイヤー**　ゴールに背を向けてパスを受け、攻め上がる味方へボールを渡す。ヘディング能力も必要なので、長身が多い。

●**トップ下**　FWの最も近くに位置する。FWへのラストパスや自身でのシュートなど、得点に直結するプレイをする。チームの司令塔的な存在である。

●**ウイングバック**　3バック時の左右に位置し、サイドバック的な守備、ウイング的なサイド攻撃の両方を求められる。

●**ボランチ**　守備的なMF。DFよりも高い位置でピンチの芽を未然につぶす。中盤からのパス、ドリブルで自ら攻め上がるなど、オフェンス能力も重要な、チームの要となるポジション。

DF　ディフェンダー

●**サイドバック**　左右のサイドに位置する。サイドの守備だけでなく、サイドを攻め上がるとチームの得点チャンスは大きく広がる。

●**センターバック**　3バック時のDF三人、あるいは4バック時の中央に位置する二人のDF。相手FWをマークするストッパー、特定の選手をマークをしないでカバーリングを受け持つスイーパーに分類される。特に機を見て攻撃にも参加するスイーパーはリベロと呼ばれる。

中田はトップ下でこそ輝く…イタリアでもそう評価されるほどの司令塔に成長した。

高橋 誠（本誌編集）
サッカー度2、セリエA度4。サッカーにファンタジーを求めるバッジョ信者。フェイントまみれの人生だ。

鈴木 宏昌（本誌編集）
サッカー度4、セリエA度1。小中学校では暴走機関車と言われたFWとか。今回は無言のダンディズム。

霜田 和人（本誌デスク）
サッカー度0、セリエA度0。自他共に認めるサッカー無知だが、「WCCF」への興味は大きいらしい。

TOYOTA
―トヨタ―

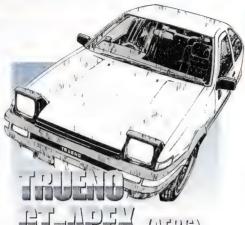
新井'S メモ

2種のハチロクは軽快感のある走行性能を持つ車です。直線では非力ですが、コーナーをひらりひらりと抜けていけます。コーナー命のドリフト車です。MR2は挙動が不安定な車ですが、乗りこなせば速いです。初心者向きの車ではなく、通好みの車といえるでしょう。

駆動形式はFR。130馬力と非力なところが欠点となるが、車そのもののバランスの良さ、コンパクトに軽量化されたボディーがドリフトに最適な環境を作り出している。

あの有名なドリフトキング、土屋圭一氏の手によって走り屋たちの間に一大旋風を巻き起こした車でもある。また、このハチロクには「ドライバーを育ててくれる車」という冠が付けられているほど。つまり、「うまくなりたいならこの車に乗れ！」ってことだ。

原作でのドライバー

藤原 拓海

原作の主人公である天才ドライバー。普段はボーッとしているが、キレると怖い性格。仲間内からはクルマに興味が無さそうに見られていたが、実は中学1年のころから豆腐の配達で秋名の峠を走っていたという逸話を持つ。彼ならではのコーナリングテクニック"秋名の溝落とし"は、あまりにも有名。現在は高橋涼介率いる「プロジェクトD」の下りのエース。

頭文字D Arcade Stage 予備知識

題材がヤングマガジン誌で連載中の大人気マンガということも手伝って、稼働開始前から注目を集めている『頭文字D アーケードステージ』。ゲームセンターで遊べる日を心待ちにしている読者諸兄も少なからず居ることと思う。

そんな中、1月某日に我々アルカディア編集部は開発者インタビューを敢行。プロデューサーの新井氏にゲーム中で登場する車種ついて、そして本作を楽しむための予備知識的な部分について聞いてみた。それをまとめたのが、今回の記事というわけである。

これを読んで、今のうちから搭乗車種を模索&予備知識を吸収し、絶好のスタートダッシュを切れるようにしておこう。バトルはもう目の前だ。

公道最速への第一歩 ～車種選択指南～

徐々にその全貌が見え始めてきた今春の期待作「頭文字D Arcade Stage」。今回は搭乗可能車種を一挙大公開していく。開発者のコメントも参考にして、自分にピッタリの車を探し出そう。あと、原作を読んだことが無いという人は今のうちに読破しておくように！ 車のことが分からなくても絶対に面白いから!!

頭文字D Arcade Stage
■メーカー：セガ・ロッソ/セガ
■ジャンル：ドライブ
■稼働時期：2002年 春
■使用基板：NAOMI2

NISSAN
～ニッサン～

新井'S メモ

GT-Rは荷重により、中低速でステアリングが重くなっています(コーナーで曲がりにくい)。男の子向きの車といえるでしょう。S13とシルエイティは"パワーのあるハチロク"といった感じの車です。初心者の方にオススメであると同時に、極めると相当速いかも知れません。

4WDならではの抜群のパワーから、ストレートの速さ、クライムヒルにおける強さはトップクラス。

SKYLINE GT-R V-spec II (BNR32)

原作でのドライバー

中里毅

妙義ナイトキッズのNo.1。パワーに目覚め、S13(シルビア)からこのR32に乗り換える。原作では負け続けているが……!?

FR駆動のドリフト車。その扱いやすさと美しいフォルムから、女性ドライバーの間で人気が高い。

SILVIA K's (S13)

原作でのドライバー

池谷浩一郎

秋名スピードスターズのリーダー。ドラテクは……イマイチ。拓海が運転するクルマの助手席で失神してしまった場面も。

180SXにシルビアのフロントをはめ込んだ車。性能的にも、シルビアとさほど変わらない。

SILEIGHTY (RPS13)

原作でのドライバー

佐藤真子&沙雪

ブルーのシルエイティを操るドライバー真子とナビゲーターの沙雪は碓氷峠の最速コンビ。エンストが原因で、真子は池谷と出会う。

86TRUENOの兄弟車。一見同じに見えるが、フロントとテールランプが違う。基本的には86TRUENOと同じようにドリフトに適した車だが、パーツ装着で原作と同様のターボチューンができるとしたら話は別。中級者向けとなる。

LEVIN GT-APEX (AE86)

原作でのドライバー

秋山渉

妹の和美が拓海の親友である樹と出会ったことがきっかけで、同じハチロク乗りの拓海と出会う。しかし、ちょっとした誤解から自分のターボチューンを馬鹿にされていると思い、拓海にバトルを挑む。攻撃的なドライビングを得意とするドライバー。

MR2 G-Limited (SW20)

エンジンをクルマの中央部に搭載したミッドシップ型、リア駆動の車。グリップ走行車としてはバランスの良い方とされているが、一度滑り出すと制御が難しいことからマニア向けの性能になっている。中級者以上向けの車といえよう。

原作でのドライバー

小柏カイ

8歳からカートに乗り、高校時代は通学のために毎日バイクでいろは坂を走ったという、モータースポーツの申し子。その後4輪免許を取り、父親がライバル視する男である藤原文太の息子(拓海)と運命の出会いを果たす。

予備知識 1
原作のキャラクターはライバルとして登場！

ゲームの題材が『頭文字D』と聞いて、原作のキャラたちがどういった位置付けでゲームに登場してくるのか気にならないだろうか？

今回のインタビューで新井氏は、「このゲームでは『頭文字D』という世界をアンタッチャブルなものとして捉えている」と語っていた。本作は原作の設定やストーリーを壊すようなゲームにはなっていないということである。

何が言いたいのかというと、本作はプレイヤーが一人のドライバーとして原作に登場するキャラたちと戦っていくゲームであるということ。つまり、プレイヤーが藤原拓海や高橋啓介となってライバルキャラを倒していくようなゲームではないのである。よって、キャラ性能といったものは存在せず、純粋にプレイヤーのドライビングスキルと搭乗マシンの性能が求められてくる。

デモ画面ではお馴染みのキャラたちのセリフが流れる。思わずニヤリ。

原作では主人公の藤原拓海も、ゲーム中ではライバルとして登場する。

頭文字D アーケードステージ プロデューサー
新井健二

PROFILE
(株)セガ・ロッソのプロデューサーを務めるお方。本作の開発では、あらゆることのまとめ役に徹したという。自他共に認める車オタクで、もちろん原作の大ファン。

http://www.segarosso.com/

MITSUBISHI MOTORS
~ミツビシ~

新井'S メモ

エボシリーズは非常にパワーのある速い車なんですが、ハンドルが重たい4WDなので、コーナーでは曲がりにくい印象を受けると思います。上級者向けの車ですね。この車を使って[illegible]ゲームプレイすると、[illegible]。

原作でのドライバー

須藤京一

日光いろは坂を本拠地とする「エンペラー」のNo.1で、拓海に土を付けた(!?)唯一の男。基本に忠実なドライビングを信条とする。

LANCER EVOLUTION III GSR (CE9A)

ラリーでも活躍しているランサーの後継。駆動形式は4WD。原作ではミスファイヤリングシステムを搭載し、さらなるパワーアップを遂げた公道のモンスターマシン。

LANCER EVOLUTION IV RS (CN9A)

上で紹介しているエボIIIの後継車種。エボIIIよりもやや重量が増した分、威圧感はタップリだが、エボIIIとほとんど性能差を感じること無く走ることができる。

原作でのドライバー

岩城清次

エンペラーのNo.2。自信過剰な性格の持ち主だが、大口をたたくだけあって、そのドライビングテクニックは高いレベルにある。

mazda
-マツダ-

新井'S メモ

2種のRX-7は[illegible]上級者向けの車となりますが、どちらも[illegible]仕上がっています。[illegible]しやすく、しかも速いので、初心者の方から上級者の方まで広くオススメできる車になっています。

原作でのドライバー

高橋涼介

赤城レッドサンズのリーダーを務める天才ドライバー。現在は公道最速理論確立のために旗揚げされた「プロジェクトD」の指揮を執る。

RX-7 ∞ III (FC3S)

マツダ・ロータリーエンジンを搭載したFR車。高出力をたたき出し、主にゼロヨンなどで活躍。国産車では珍しい50:50の前後重量比と、スポーティーなフォルムが人気。

RX-7 Type R (FD3S)

FC3Sの後継がこれ。マツダ・ロータリーエンジンにツインターボを搭載し、さらなる軽量化に成功。コーナリングにおいては、この車を上回るものが珍しいほど。

原作でのドライバー

高橋啓介

兄である涼介に負けず劣らずのテクニックとルックスを持つ、超スゴ腕ドライバー。直感的なドライビングを得意とする。

予備知識 2

車種選択は慎重に 車種ごとに性能は異なる!

プレイヤーは原作に登場する車種(13車種)＋現行の最新型車種(10車種)＝計23車種の中から搭乗車種を選んでいくことになる。ゲーム中の車種選択画面では、「メーカー選択」→「車種選択」の順に選んでいくことになるので、「原作は知っているけど、車のことはよく分からない」という人は、上の車種紹介でしっかりチェックしておこう。同じ車種名で型番だけが違っているものもあるので注意。

各車種の走行性能は実際の走行性能をある程度デフォルメした形で設定されており、車種ごとに得意な走りは異なっている。車好きな方なら分かると思うが、ハチロクはコーナーでは強いが、直線では弱かったり、エボシリーズは直線では速いが、コーナーは苦手だったりと、各車種には得手不得手があるのだ。その辺りはゲーム中にも反映されているので、それらを考慮して車種を選択しよう。

全6メーカーの中から、お気に入りの車種を選んでいくことになる。

車種ごとに走り方が変わってくる。S13などは典型的なドリフト車。

[illegible]

ゲーム内のコースを作るにあたって、開発チームは妙義や赤城など、原作に登場する舞台で綿密な取材を行ってきたそうだ。まずは初級～中級コースは初心者でも安心して走れるように、ある程度簡単にアレンジされているらしいが、上級～超上級コースなどは、実際にある看板の位置や道幅なども実物のコースとほぼ変わらないという。

CIVIC TYPE R (EK9)

ホンダが作り出した最高傑作。FF駆動でコンパクトに軽量化された車だ。安定したコーナリング性能だけを見れば、この車を上回るものはなかなか見付けることができない。まさにTYPE Rの名にふさわしいといえる。しなやかなボディーデザインと備え秘めた性能から、若者の女性と走り屋たちに人気。

原作でのドライバー

二宮 大輝

塩那を本拠地とするレーシングチーム、東堂塾のNo.1。ドリフトに頼らず、徹底的に速さのみを追及する走りを見せる。ダウンヒルでのブレーキングテクニックが得意。

舘 智幸

東堂塾OBのプロレーサー。現役時代の走りは伝説となっており、後輩から支持される。大輝の敗北がきっかけで、拓海と八方ヶ原でバトルするも惜敗。鼻をすするのがクセ。

HONDA ～ホンダ～

新井'S メモ

2種のシビックはアクセルを抜いてタックインしていくタイプの車です。ダウンヒルでその性能を発揮するでしょう。インテグラもシビックと同じFF(前輪駆動)車です。こちらもクライムヒルよりダウンヒルを得意とする車ですね。

CIVIC SiR II (EG6)

EK9の前期型がこのCIVIC SiR II。見た目も乗り心地もほぼ変わらないが、EK9に比べるとやや非力。走り屋の中でもコアなユーザーに人気のある車だ。

原作でのドライバー

庄司 慎吾

中里を目の敵にしている、妙義ナイトキッズNo.2。勝つためには手段を選ばないタイプ。ガムテープデスマッチで拓海に挑むも、惨敗。

こんな車種にも搭乗可能！

このゲームには、原作で登場しない車種もプレイヤー搭乗車種として存在する。下の表を見てもらえば分かるように、そのほとんどは現行の最新車種で構成されているようだ。しかし、どれも速そうな車ばかりですなあ。

メーカー	車種
トヨタ	MR-S S EDITION [ZZW30]
ニッサン	SKYLINE GT-R V･spec II [BNR34]
	SILVIA K's AERO [S14]
	SILVIA spec-R [S15]
	180SX TYPE X [RPS13]
	S2000 [AP1]
マツダ	ROADSTER RS [NB8C]
スバル	IMPREZA WRX STi Version VI [GC8]
	IMPREZA WRX STi [GDB]
ミツビシ	LANCER EVOLUTION VII GSR [CT9A]

原作でのドライバー

スマイリー酒井

東堂塾の塾生。集中力が高まると、まるで笑っているかのような表情をするためにこの通り名が付いた。相手のリズムを乱す戦法が得意。

INTEGRA TYPE R (DC2)

ホンダが作り出したもう一つのTYPE RがこのINTEGRA。CIVICと比べ、ホイールベースが長く取ってある分、直線では速く安定した走りが見込める。中級者向け。

AOUエキスポで体感せよ！

2月23日(土)に幕張メッセで行なわれるゲームの祭典、AOUエキスポ。会場内のセガブースで『頭文字D Arcade Stage』が出展されるぞ。ゲームセンターに設置される前にプレイできる絶好のチャンス。ぜひ一足先に峠を攻めに行こう！

このゲームでは、ライバルとのバトルに勝つとポイントを獲得し、それに応じてパーツを手に入れることができる(ポイントはカードにためることが可能)。自分の車をチューニングしていけるのだ。

パーツを装着することによる恩恵は、ドレスアップして見た目が変わることだけではない。走行性能にも変化が現れてくる。劇的なパワーアップとまではいかないようだが、「もう少しでアイツを倒せるのに」というようなときに効果を発揮するらしい。

しかも、これらのパーツには二スモ、RE雨宮といった実在のパーツメーカーのものが使われている。セガ・ロッソのホームページからゲーム中に登場する各パーツメーカーのホームページへリンクが張られているので、興味のある人はのぞいてみるといいだろう。結構勉強になるぞ。

市販のパーツをゲットできる要素は、車好きの人にはたまらないだろう。

カードを使って遊べば、対戦成績の記録やポイントの貯蓄ができる。

伊達が！　千堂が！
幾多の名勝負がゲームセンターで蘇る!!

ハードパンチャー はじめの一歩2 THE FIGHTING! 王者への挑戦

永遠のライバル
宮田一郎
一歩と闘うためにベストウエートのライト級ではなく、フェザー級にとどまる。体重を乗せた究極のカウンターは壮絶な破壊力を生む。本作ではなんと、宮田をプレイヤーキャラとして使用可能。ただし、対戦相手は間柴のみ。

浪速のロッキー
千堂武士
なにわ拳闘会が誇る西日本の新人王。男らしい真っ向からの打ち合い勝負を望む。フックとアッパーの中間、一撃必殺のスマッシュが武器だ。ちなみに、ロッキーはヘビー級ボクサーのロッキー・マルシアノに由来する。

大人気ボクシング漫画「はじめの一歩」を題材にしたパンチングマシンに、早くも続編が登場！　原作のA級ボクサートーナメント戦、日本フェザー級タイトルマッチに登場したボクサーが追加されているぞ！　ライバルを制し、日本王者になるのは君だ！

Text：ボンチャイ・權太郎

■メーカー：タイトー
■ジャンル：パンチングマシン
■稼働時期：2月中旬

ゴングから終了まで、ゲームの流れはこうだ！

このマシーンは君のパンチ力を測定してくれるモノ。パッドを3回殴った合計で、ノルマ以上のパンチ力を出せれば相手をノックアウト。君の勝利だ！

I まずはモード選択。シングルモードのほかに、2～4人で遊ぶモードも。

II 次は対戦相手選択。難度が高いほど、クリアノルマも上がる。さすが伊達、910Kgwとはキビシーッ!?

III 千堂をチョイス。圧倒的存在感がプレイヤーを睨む。すぐさまに睨み返そう！（意味ないけど）

IV 相手の顔面が上方で映し出される。このFIGHT画面が合図。パンチングパッドを打つべし！

3発殴って K.O.しろ！

筐体もパワフルにアップデート！

1 すっかりおなじみパンチングパッド。ここにストレートパンチを3発たたき込むのだ！

2 消費電力100Wとなかなかエコロジカル。

3 プレイ前に必ずこのグローブを着けよう！　両側にあるので左利きの人も大歓迎。

4 試合展開がアニメーションで映し出されるモニター。大迫力だ！

※筐体はイメージCGです。実際の製品とは異なる場合があります。

アニメも絶賛放映中の原作「はじめの一歩」は、幕之内一歩という人間を通して、ボクシングだけでなくさまざまな愛を説いてくれる。サブキャラクターたちの人間性、ライフスタイルが多数の読者に勇気を教えてくれる熱い作品だ。みんなも今から原作（59巻まで発売中）を新品で買うべし！　余裕があればホワンプレミアに入会し、優待購入票を集めるがよい。

待ち受ける新たな強豪たち！勇気を武器にして闘え!!

アニメの動画クオリティがそのままゲーセンに！ノルマは間柴、千堂、沖田、冴木、ヴォルグ、伊達の順に高くなっていくぞ。また、前作に登場していた対戦相手が選べるとの噂も……。

ジェラシーボクサー 沖田佳吾

伊達に憧れてボクシングを始め、伊達に目をかけられている一歩に嫉妬する。伊達のコピーと異名を取り、コーク・スクリュー・ブローを得意とする。「オレ、伊達さんになれ……なかった……よ」というセリフはあるのか？

冷酷なヒットマン 間柴了

独特の構えヒットマンスタイルと、リーチの長さを活かしたフリッカーは、攻防一体の要塞のごとし。だが、何より恐ろしいのは勝利に対する執念である。妹の久美ちゃんは看護婦で、一歩といい仲になっている。

日本フェザー級チャンピオン 伊達英二

本作のラスボス的存在の伊達。ボクサー人生では峠の年齢だが、年を重ねることで培われた英知で、対戦相手の心理を読むベテランボクサーだ。もちろんパンチの破壊力もバツグン！　コーク・スクリュー・ブローや、「時間が止まる」ピンポイントブローのハートブレイクショットをもらったら最後だ！

ホワイトファング ヴォルグ・ザンギエフ

心優しいロシア人ボクサー。狼のように獲物の肉を引きちぎるホワイトファング（ほぼ同時に上下からくる高速コンビネーション）が一歩を苦しめた。カモシカのように柔軟な筋肉で対抗するしかないぞ。

スピード・スター 冴木卓麻

常人離れしたバネから生まれるスピードで相手を翻弄するアウトボクサー。外見に似合わず体育会系。原作では一歩が冴木の攻撃リズムをつかみ攻略していたが、パンチングゲームでは通用しないのが残念。

12発（4人用）殴って仲間内最強を決めろ!!

一人で記録を狙うのもいいが、多人数プレイで腕っぷしの強さを競うのも面白い。本作は4人までの同時プレイが可能で、その場合は一人ずつ順番にパンチ力を測定していくモードになる。仲間と遊ぶときは、こちらの方が断然オススメだ。

一巡ごとに結果がグラフで表示される。しかしこの写真……、記録低すぎませんか？

3回殴った感想

渾身のパンチがパッドにヒットした瞬間、心地よい衝撃が腕から全身を駆け抜ける……。現役ボクサー時代を思い出しましたよ。パンチングマシーンの醍醐味を十二分に体感できる王道的名作、やらねば損でありますぞ。次回作では、木村VS間柴戦は収録してほしいちょ。

VIII ノルマに届かなかった場合、鴨川会長からアドバイスをもらえる。6ランク下げて!?

VII 見事、3発の合計値がノルマを上回った！やった！ボクは千堂さんに勝てたんだ！

スゴイ記録が出たら、このパスワードを忘れずにメモ。下記サイトへアクセスせよ！

今度もあります。インターネットランキング

前作に引き続き、本作でもインターネットランキングの開催が決定!!　ゲーム終了後に表示されるパスワードを控え、下記のサイトから登録しよう。目指せ日本最強パンチャー！

V まずは1発目。パンチ力から、その日に測定されたランキングも表示される。

パスワードをゲットした君は早速以下のURLにアクセス!!　http://www.taito.co.jp/gm/ippo/　ランキング上位入賞者には、さまざまな特典が用意されているぞ。インターネット環境が無い人は、ネットゲーセンや役所などを利用してガッツリ送信するのがいいだろう。レディース部門があったりすると面白いかもね!?（どうやって判別するのかは謎）

SOUL CALIBUR II

発売時期：未定
ジャンル：3D対戦格闘
操作方法：8方向レバー＋4ボタン（予定）
メーカー：ナムコ
使用基板：SYSTEM246

※画面・システムは開発中のものです。

今回は最新画面＆キャラごとの開発者コメント掲載！　しかも、2月23日に行なわれるAOU SHOWへ『キャリバーII』出展予定との情報もキャッチ。最新情報を自分の手と目で確かめるチャンスだ!!

一般プレイヤーに触れる機会が!!

最新画像を、どこよりも早くお届けできた『ソウルキャリバーII』。多角的視点で撮影してもらったため、技のディテールが、詳細に分かることと思う。

前号の誌面で発売延期をお伝えした『キャリバーII』だが、なんと、2月に行なわれる予定のAOUショー・ナムコブースにおいて出展されるという最新情報をキャッチ！　単なる映像出展に止まらず、プレイ可能なショーバージョンとして出展を予定中とのことだ。

さて、今回入手した最新画面の画像では、人造人間アスタロスがリニューアルして再登場!!　前作『ソウルキャリバー』におけるパワータイプの筆頭キャラだったが、本作ではどういった形に仕上がるのか？　すでに公開されているタリム、キリク、シャンファの3キャラに加え、まだ見ぬキャラクターはいるのか？　そして気になるゲームシステムは……？

次号では、システムなどの最新情報について詳しくお届けする予定なので、期待してもらいたい！

アイヴィー

アイヴィーに関しては、前作でできなかった部分を完成させるべく作り込んでいます。リーチの長い新技も、その一つのあらわれですね。こういった要素が、ほかの3D徒手格闘にはないキャリバー独特の要素につながっていくのだと思います。かなり前作とは違うキャラになるでしょう。（ナムコ開発）

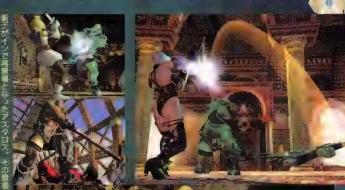
アイヴィーソードをムチのように操る新技や、[illegible]を[illegible]た新生アイヴィー。このリーチは一体!?

[illegible]改め「小悪魔的」な少女、カサンドラ。ソフィーティアには見られなかった[illegible]が[illegible]

カサンドラ

カサンドラはソフィーティア譲りの技もありますが、より意地悪で小生意気な技も多く入ってくることになります。小バカにするような態度も見せるので、対戦していて結構プレッシャーになるかもしれませんね。（ナムコ開発）

新デザインで[illegible]となったアスタロス。その[illegible]

アスタロス

リニューアルされたアスタロスは、動かしやすく、かつ一発の重いイメージを裏切らない仕上がりになるでしょう。（ナムコ開発）

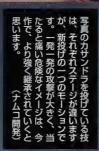
ゲー事典　『ソウルキャリバーII』を初プレイできるAOUショーは、2月23日（土）、東京・有明の国際展示場で開催される。使えるキャラクター数や、どこまでプレイできるのか、何台出展されるかなど、詳細は全く不明だが、ショーでの最重要チェックすべきゲームの一つになることは間違いないだろう。興味のある人は、36ページのBRAND NEW UPDATESへGO!

ホン・ユンスン

彼をファン・ソンギョンと同じイメージで見ている人もいるかもしれませんが、より「蹴り」と「刀術」を融合させ、複合的な技を繰り出すキャラにするべく制作中です。「熱いキャラ」のコンセプトもあり、ファンとはかなり違うイメージのキャラクターになるでしょう。（ナムコ開発）

新技(?)を披露するホン・ユンスン。ナムコによると、どちらの技も新技であるらしい。

投げ技でカサンドラを叩きつけるナイトメア。果たして投げ&投げ抜けシステムは、どうなっていくのだろうか？

御剣平四郎

今回も豪快な技を繰り出す御剣。走りからの攻撃システムは共通？それとも御剣の特徴なのか……

御剣に関しては、以前の豪放なイメージを失なうことなく、より使いやすくて強いキャラクターを目指して作っています。(ナムコ開発)

ナイトメア

写真のカサンドラを投げている技は、それぞれステージが違いますが、新投げの一つ一つのモーションです。一発一発の攻撃が大きく、当たると痛い危険なイメージは、今作で、より強く継承されていくと思います。（ナムコ開発）

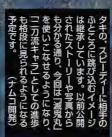
タキ

タキの、スピーディーに相手のふところに跳び込むイメージは継承しています。以前公開されたストーリーや写真からも分かる通り、今回は「滅鬼丸」を使いこなせるようになり、「二刀流キャラ」としての進歩も格段に見られるようになる予定です。（ナムコ開発）

殴鬼丸&滅鬼丸の二刀をたくみに使いこなす新技も多い？

プレイヤーに一言

AOUショーでは、プレイ可能なものが出展される予定です。関東近県限定ですみませんが、ぜひ皆さん足を運んでみて下さい。絶対期待を裏切りませんので、待っていて下さい！　（ナムコ開発）

ゲー事典　現状コントロールのシステムに関しては、以前の世取山氏インタビューにあったように8方向ボタン1つレバー＋4ボタンのデフォルト設定から変わっていないようだ。この操作方法を使いこなし、新たな3D剣劇格闘の地平が開かれる日も近い！

ARCADIA
BRAND NEW UPDATES
NEWS CLIP

春の祭典AOU EXPO開催!!
ゲーセン関連企業44社が、2月23日、幕張メッセに集結！

2002年GWから夏休みのゲームセンターを彩るタイトルが早速発表されるぞ！　春恒例の「AOU2002 AMUSEMENT EXPO 2002」が2月23日（土）と目前に迫った。会場は例年の通り、幕張メッセだ。気になる入場料は……、はい注目！　今年はAOUサイトや会員店舗で特別割引券がもらえるぞ！

■開催概要
AOU2002アミューズメント・エキスポ
■会場アクセス
■問い合せ先

入場料1500円が1000円に！
特別割引券Webサービス
http://www.aou.or.jp/

①割引券画像が掲載されたサイトへアクセス
②住所・氏名・年齢など必要事項を記入
③プリントしてAOU加盟ゲームセンター（サイト上に一覧あり）へ行き、店名印を押してもらう
④当日会場へ持参し入場券を購入すると、大人1000円（一般1,500円）小中校生700円（同1000円）に！
☆加盟ゲームセンターにも特別割引券があります

AOU2002 アミューズメント・エキスポ出展社一覧

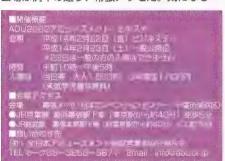
●一般ゾーン

アトラス	エイブルコーポレーション	オムロン
オーガス	カトウ製作所	北日本通信工業
コナミ	こまや	サミー
セガ	タイトー	東プロ
ナムコ	日本ユニカ	バンプレスト
富士電子工業	漫充堂	ユウビス
ユニ・ファクトリー		

●ファミリーゾーン

B.L.D.オリエンタル	システムウイング	トーコ
[illegible]	ホープ	[illegible]

●景品ゾーン

アミューズ	エイコー	エスケイジャパン
システムサービス	[illegible]	[illegible]
タイトー	[illegible]	[illegible]
フクヤ		

VF4格闘新世紀 頂上決戦だ！

バーチャファイターカーニバル、2月3日開催！

史上最大規模のゲーム大会、「VF4格闘新世紀」の全国決勝大会がついに開催されるぞ。全国39エリア・62名の代表選手に招待選手を加えた巨大なトーナメントで、頂上決戦が繰り広げられるのだ。この歴史的瞬間は必ず目に焼き付けておくべし！　大会のほかにも、ディレクター鈴木裕氏のトークライブ、スペシャルサウンドライブ、PS2版の試遊など盛りだくさんのイベントが予定されている。入場無料で定員3000人（先着順！）。2月3日はZepp Tokyoへ急げ！（P96にも関連情報あり）

アークファンが横浜に集結！

ファン感謝イベント「HYPER DREAM 2001」開催!

稀代の名作『ギルティギアシリーズ』を世に送り出し、数々の良質ゲームをリリースし続けるアークシステムワークス。そのアークが昨年12月23日、横浜産業貿易センターで「HYPER DREAM 2001」と銘打たれた、ファン感謝イベントを開催したぞ。

イベントはアークのゲームを題材にした同人誌即売会や、物販コーナー、原画の展示ブースや実機によるゲーム体験コーナーなどが設営され、来場したアークファンたちは存分にイベントを満喫していた。

注目のステージイベントでは、今後のアークのラインナップが次々と発表され、数々の衝撃の発表は、ファンたちの目を釘付けにしていただいた。最大の目玉は、なんといっても『ギルティギア XX（イグゼクス）』の発売決定報告！　ステージには、ギルティの生みの親でもある石渡氏も駆けつけ、発売に向けての意気込みを語ってくれたのだ。これからのアークに、一味違う気合を感じたぞ！　なお、イベントの模様は、P158でも紹介しているぞ！

貴重な原画の数々も展示された。

ステージでは開発者トークのほかに、質問大会もあったのだ。

ゲームコーナーでは、歴代のアーク作品をプレイできたぞ。

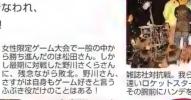
「ふぶき」お台場に爆誕！

「最強ゲーマーを探せ！　ふぶき爆誕」イベント、1月13日開催

1月13日、東京ジョイポリスにて、OVA『アーケードゲーマーふぶき』のイベントが開催された。当日は、2月25日発売のふぶき・第一話「ふぶき爆誕」が一足早く放映され、主人公のふぶきがゲームを一撃でクリアしたり、昔懐かしのあらしが登場するシーンなどでは会場から思わず歓声が上がっていた。また、ゲストとしてふぶき役の野川さくらさんも登場したぞ。

そして、3月稼働予定の新作『バーチャアスリート』でのメディア対抗では、我らがアルカディアより垂れ乳厳竜が出場。ほかを圧倒する腕前で決勝まで順調に勝ち進んだが、E-LOGINとの決勝戦で気前よくハンデを与えて惜しくも2位になってしまった。もったいない！　このほか、『バーチャアスリート』女性限定大会およびメディア対抗も行なわれ、ふぶきと共に大盛り上がりだったぞ！

小野坂昌也さんと千葉千恵巳さんが司会を務め、ふぶき役の野川さくらさんもふぶきの主題歌を披露してくれた。ラジオ番組「○○エモーション」の公開録音も行なわれたぞ。

女性限定ゲーム大会で一般の中から勝ち進んだのは松田さん。しかし最期に対戦した野川さくらさんに、残念ながら敗北。野川さん、さすがは自身もゲーム好きと言うふぶき役だけのことはある！

雑誌社対抗戦。我らが垂れ乳厳竜は、異様に速いロケットスタートで会場を沸かせたが、その腕前にハンデを言い渡され、無念の敗北。

勝利したのはebiのE-LOGIN。おめでとう！

鈴木裕氏の個展開催！ ゲームの原点がここに？

SEGA-AM2・鈴木裕氏の絵画個展が横浜ランドマークタワー内「ベルエアーコレクション」で開催されている。

ゲームの第一人者である同氏だが、アートを深く愛し、またその造詣も深い。幼少期より絵画や芸術・音楽の手ほどきを受け、中学生時代には、レタリング、イラストを学んだそうだ。その作品は、ご覧のように同氏のゲーム作品群とは、イメージの異なる印象を受ける。これがゲームの原点なのか、未来なのか？　ゲームではない同氏の作品を感じてみるのはいかがだろう？

オレンジハウス -Orange House-

©Yu Suzuki

路地裏の幻想 -Fantasy Of Alley-

©Yu Suzuki

鈴木 裕　絵画展
■概要
会期　1月26日（土）～2月11日（月）
会場　ベルエアーコレクション
神奈川県横浜市西区みなとみらい
ランドマークタワー内
（横浜ロイヤルパークホテル）
主催　（株）ベルエアーコレクション
共催　（株）SEGA-AM2
（株）横浜ロイヤルパークホテル
■会場へのアクセス
■購入に関して
TEL　045-225-5006
FAX　045-225-5006

セガサウンドチームの待受画像をセガモバで

携帯電話を利用した会員システム「セガモバイルフレンズ（セガモバ）」の待受画像ダウンロードサービスに、セガ・グループのサウンドレーベルやサウンドチームのロゴマークが追加されているぞ。

ヒットメーカーのHiro師匠や光吉猛修氏らが手掛けるレーベル“HitmakerRecords”やサウンドユニット[H.]、セガゲームミュージックの黄金期を気付いたS.S.T.BAND、B-univのロゴマークを手にすることができるのだ。

VGMファンなら即ダウンロードだ。もちろん、セガモバ会員になって、来店ポイント1が必要なので、慌てないように！

左上から時計回りに、HitmakerRecords、H.、S.S.T.BAND、B-univ

セガモバサイト　http:segamoba.jp
ダウンロード方法　Siteへアクセス→メニュー⑥ポイント照会・交換→デジタルコンテンツ→開発スタジオ→ヒットメーカー（orセガ）→さんぺー（orSOUND）→ロゴデータ決定→待受用URLが添付されたメール到着→URLクリックすると待受画面登場

セガ、猪木祭に協賛『VF4』の試遊台を出展

多くの有名選手が参戦する、K-1VS猪木軍の全面対抗戦ということで、格闘技ファンの注目を集めた「INOKI BOM-BA-YE 2001」。昨年の大晦日に「さいたまスーパーアリーナ」で行なわれたこのイベントに、セガも協賛社として参加。1月31日発売のPS2版『バーチャファイター4』(以下VF4)の試遊台を出展したほか、いたるところに『VF4』のロゴを入れたり、セガ関係者が猪木総帥による108ビンタに参加するなど、大々的にPR活動を行なっていたぞ。

なお、PS2版『VF4』がプレイアブル出展されるのは、このイベントが初めて。テレビ中継ではCMが初めて放送されるなど、PS2版『VF4』にとって記念すべき（？）イベントとなった。

ゲームのイベントではないにも関わらず、試遊台は人が絶えなかった。なお、PS2版の内容はアーケード版のバージョンCがベース。実はバージョンCの初公開でもあったのだ。

リングのマットに始まり、さまざまな場所に『Virtua Fighter 4』のロゴが。テレビ中継を観た人は買いたくなったのでは？　ちなみに結果は安田選手の奮起で猪木軍の勝利!!

PAC-MAN:©NAMCO LIMITED

パックマンが仙台市の広告に登場！

2月から来年3月まで、宮城県仙台市で行なわれるバス運賃100円均一キャンペーン『100円パッ区』の広告キャラクターに、我らの“パックマン”が起用されることになった。

『100円パッ区』は、仙台市と宮城交通株式会社が実施するもの。ナムコでは、行政主導による公共事業へのキャラクター使用許諾は初めてとのこと。ゲームキャラが公的な場へ進出することは、ゲーム業界全体の社会認知度アップにもつながるだろう。ゲームの立場向上のためにも、ナムコをはじめ各社にこのような活動を期待しよう。

さて、このレアもの間違いなしの『100円パッ区』キャンペーンポスターを3名様にプレゼント。たくさんの応募待ってるよ。プレゼントの応募方法は200ページを参照してくれ！

pop'nmusic7でイベント開催中

NEWキャンペーン開催！　そろえて増やそうBINGO de 7！

大好評を博した「ステップアップチャレンジ」に続くゲーセン対抗ランキング第二弾が『ポップンミュージック7』に登場！　今回は「BINGO de 7」。やり方はまさにビンゴゲームだぞ。

まずは、「BINGO de 7」にエントリーしているお店で『ポップンミュージック7』をプレイしよう。ゲームに"隠された条件"を満たすとプレイ後に"CONGRATULATIONS!"の画面に。その後、ビンゴカードの画面になり、ビンゴのマスが開くのだ（1条件クリアで1マス）。そしてラインがそろえばBINGO！　何と通常プレイでは出現することのない（？）隠し曲などなど、おまけ要素が出現するのだ！　ビンゴカードでそろった列によって、おまけ要素はさまざま。ぜひ、全種類出現を目指したいね。

また、"隠された条件"もいろいろ。3曲合計で30万点クリア（オールパーフェクト）とか、コンボ数が111・222のゾロ目クリアなんていう条件もある。お店によってビンゴカードの組み合わせが違うから、同じ条件を満たしてもマスが埋まらないなんてこともあるぞ。

今回ももちろんインターネットランキングが開催されている。どこのお店が一番早くすべてのビンゴラインを完成させるか競うのだ。行きつけのお店を全国一位にしてしまおう！　ランキングなど最新状況はサイト上でチェックできる。みんなの行きつけのお店もランキングに入っているかな？

BINGO de 7サイト
http://www.konami.co.jp/am/popn/music7/bingo/

プレイ中に"隠された条件"をクリアすると、突然の「CONGRATULATIONS！」（写真上）。クリアした条件によって、ビンゴカードで開く場所が違う。さらに、店によっては同じ条件をクリアしても、何にも起こらないこともある。遊びつくせ！

サミーから家庭用パチスロ登場！『ガチンコ勝負！パチスロTV』

人気パチスロ機を引っさげ、サミーが家庭用ゲーム機参入！　玩具メーカーのドリームズ・カム・トゥルーとの共同企画により登場した『ガチンコ勝負！パチスロTV』は、テレビのAV端子に接続するパチスロゲーム機。専用メダルを入れて、レバーを下げて、目押しで止める本格派だ。本体に3ゲームを内蔵しているほか、拡張カートリッジにより新しいゲームも楽しめる。第一弾カートリッジは、サミーの大人気パチスロをアレンジした「獣王Jr（仮称）」。パチスロ初心者には最適の家庭用ゲーム機だ。

『ガチンコ勝負！パチスロTV』の発売は3月24日予定、希望小売価格6,800円。

■ガチンコ勝負！パチスロTV
希望小売価格：6,800円
仕様：単三アルカリ乾電池4本（連続使用約30時間）
専用アダプター別売
専用メダル50毎付き
発売日：3月4日

てあたりしだいゲームリスト

（2001年12月14日時点）

●2002年1月発売予定タイトル		
雀國志 覇王の采牌	カプコン	麻雀
グレートビシバシチャンプ	コナミ/コナミマーケティング	バラエティー
クレオパトラフォーチュン＋	アルトロン/テクモ	パズル
上海～三國闘牌儀	童/サンソフト/タイトー	パズル
●2002年2月発売予定のタイトル		
THE KING OF ROUTE66	SEGA-AM2/セガ	トレーラードライブ
beatmania7thMIX keepin' evolution	コナミ/コナミマーケティング	DJシミュレーション
ハードパンチャー はじめの一歩2 ～王者への挑戦～	タイトー	パンチング
パズボール	ナムコ	メダルプッシャー
すごろチックJAPAN	ナムコ	メダルプッシャー
美肌惑星	日立ソフトウェアエンジニアリング/ナムコ	全身写真シール機

●2002年3月発売予定のタイトル		
頭文字D Arcade Stage	セガ・ロッソ/セガ	ドライブ
麻雀格闘倶楽部	コナミ/コナミマーケティング	多人数通信対戦麻雀
METALSLUG4	メガエンタープライズ	アクション
Virtua Athlete	ヒットメーカー/セガ	対戦型スポーツ
ファンキューブ4	ナムコ	メダルミニゲーム
●2002年4月以降発売予定のタイトル（未定含む）		
GUILTYGEAR XX〈春〉	アークシステムワークス・サミー/サミーアミューズメントサービス	2D対戦型格闘
WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2001-2002（春）	ヒットメーカー/セガ	サッカー
スマッシュコート プロトーナメント〈未定〉	ナムコ	テニス
テクニクビート〈未定〉	アリカ	音ゲーアクション
麻雀 G-taste（春）	彩京	麻雀

今回の取材地「熊本」

日本縦断

ゲームセンターマップ

車をかっ飛ばし、南国は熊本のゲーセンを大調査！　どこも強烈なお店ばかりで大収穫だったぞ！　熊本のゲームセンターには一度遠征に行った方がよかとー。

※記事中のデータは、取材を行なった12月下旬の内容によるものです。

イラスト：塩原パテオ

ひで隊員
九州＝温かい、という短絡な認識を覆す寒さに、正直へこんだ。

柵太郎隊長
熊本県民の人柄と、幻の『Ez2dj 2ndTrax』との対面に感動した！

10周年を迎えた老舗ゲームセンター

タイトーゲームパーク

●熊本市下通1-11-24
●営業時間：10:00〜24:00

ポイントカードなど、メダルゲームのサービスは◎。スペースにゆとりがあるので、落ち着いてゲームが遊べるぞ。

タイトーG-NETの新作『兎』をはじめ、麻雀ゲームの品揃えが豊富。

たくさんためると一回タダになるプリクラスタンプサービスは、来店するだけで押してくれるぞ。忘れずに押してもらおう。

広さを活かし、大型体感ゲームを数多くそろえてあるぞ。特に、ドライブゲームの練習をしたい人にオススメだ。

スタッフより
広々としたスペースに多種多様なゲームを取りそろえております。皆さまのご来店をお待ち致しております！

ビデオゲームをまったりと楽しめる

ゼロツー

●熊本市下通1-7-12
☎096-356-6558
●営業時間：9:00〜24:00

2Fのビデオゲームは100円2プレイ（新作は1プレイ）。アルカディア本誌やムック、ノートも置いてある。

『ぐわんげ』『対戦ぱずる玉』など味のあるゲームが置いてある。連射も付いているぞ。

『VF4』はVF-NETに対応していないが、それだけに初心者でも遊びやすい。

スタッフより
2Fのビデオゲームコーナーでは、最新の格闘ゲームが稼働し、日没後には対戦が盛んに行なわれています。

新作は即入荷！　ロケテストも多いぞ

VIPファンタジア

●熊本市新屋敷2-24-1
☎096-371-6162
●営業時間：9:00〜24:00
●市営バス「大江渡鹿」下車

メダル、ビデオ問わず新作の入荷が早い。『VF4』筐体には月間の対戦ダイアグラムが貼ってあり、VIPでの戦歴が一目で分かるようになっている。

2Fの大型コーナーで新作『ジュラシックパークⅢ』発見、食われる前に避けろ！

ゲーマーが集まる夕方には、さまざまなジャンルの対戦が始まる。

スタッフより
新作は続々と入荷します。TVゲーム、メダルゲームともに多種多様にそろえておりますので、遊びに来て下さい。

http://www.riverservice.co.jp

新市街

熊本市役所花畑町　熊本市民会館　国際交流会館　花畑町　安政町　下通1丁目　ホテルサンルート熊本　ゼロツー　桜町　市民会館前　熊本城前駅　熊本交通センターホテル　交通センター前　熊本グリーンホテル　フェスタ銀座通店　銀座通り　タイトーゲームパーク　岩田屋　熊本市電　東宝プラザ　熊本立体駐車場　中央街　新市街　辛島町　辛島町駅　熊本東急イン　熊本ワシントンホテルプラザ　ハイテクランドなんじゃらホイ！　下通2丁目　ホテルセレス　練兵町　慶徳校前駅　西岸寺　下通2　三井ガーデンホテル　国道3号　代継橋　新代継橋　ニューグレイトパレス　山崎町　日本銀行熊本支店　紺屋今町　ホテル法華クラブ熊本　白川　国道3号　本荘3丁目　熊本KBホテル　通町　慶徳公園　本荘5丁目　実相寺

撮ったプリクラを缶バッヂにできる！

ハイテクランドなんじゃらホイ！

●熊本市新市街4-13
●営業時間：(平日)11:00〜24:00
(土・日・祝祭日)10:00〜24:00

1Fはプリクラメインなので女性客やカップルにオススメ！　つい最近まで大会をやっていた『オラトリオタングラム』は現役稼働中。『K.O.F.2001』などの対戦が、夕方ごろから熱くなるぞ！

2F奥で、SNKのスペースガンシュー『インベイジョン』を発見。

この店先はPSソフト『ガンパレードマーチ』にも登場した。

スタッフより
プリクラを中心とした、明るい雰囲気のお店です。お気軽にご来店下さい。プリクラや写真を缶バッヂにできます。

熊本のゲーセンは、料金が安い店が多い！　『バーチャファイター4』ですら1プレイ50円や、2プレイ50円の店がゴロゴロあって、プレイデフレスパイラル状態。おまけに、女の子の話す熊本弁がとてつもなく可愛くて困っちまうなこりゃ。さすがは『式神の城』の生まれ故郷。なんだかあまり関係ない気もするが、これはもう遠征チームを組んで行くしか！

アイコン情報　格闘ゲームが盛んな店　音楽ゲームが盛んな店　シューターが集まる店　メダルゲームが多い店　全般的に料金設定が安い店　レトロゲームが充実している店　連射装置などのサービスのある店　アルカディアクーポン加盟店

南熊本

ゲームプラザ白山

ファンサービス精神に溢れるスコア集計店

●熊本市九品寺5-15-7
☎096-362-2711
●営業時間：8:00～24:00

週一ペース開催の大会に、県外から客が来るほどのカリスマ店舗。ハイスコア集計、50円2ゲーム、ダライアス筐体など見どころ満載だ！

懐かしの『ダライアス』筐体発見！　2Fでは『SFZERO2アルファ』がプレイ中。

白山のお宝『Ez2dj 2ndTrax』。足も使う斬新なシステムの隠れた名作だ。

ここでの対戦イチオシは『鉄拳4』だ。地元の強豪が君を出迎えてくれるぞ。

イベント

2/2（土）『鉄拳4』チャンピオンシップバトル
2/9（土）『ストⅢ3rd』九州大会熊本予選
2/23（土）『鉄拳4』第8回トーナメントバトル

スタッフより

ゲーム大会を盛んに行なうお店です。週末は、鉄拳シリーズと『ストⅢ』が大人気！　レアゲームも多数あります。HPも見て下さい。

http://sv.redbit.ne.jp/~plaza/

スポラ九品寺

音ゲーのホットなスコアが生まれる店！

スポラ九品寺（くほんじ）

●熊本市九品寺5-10-15
☎096-372-5700
●営業時間：10:00～27:00（ビデオゲームコーナーは24:00まで）

音ゲープレイヤーのスキルが高い。ビデオ新作の入荷が早いのも特徴。ビデオゲームは50円2プレイと料金もお得！

『VF4』は6シート、『ガンダムDX』は10シートという、豪勢な対戦環境。

スポラのゲーム大会には、県内外の有名プレイヤー（特にドラム）も参加するぞ。

『ビートマニア』シリーズでハイスコアに戦った「HIME」氏も常連だ。

スタッフより

総合レジャー施設です（ボウリング、バッティング、ビリヤード、卓球）。『VF4』6台、『ガンダムDX』10台、『斑鳩』、新作音ゲー多数と大変にぎわっています！

ナムコワンダーシティ南熊本

ひたすらビッグなアミューズメントパーク

●熊本市九品寺6-9-1
☎096-375-1131
●営業時間：2F 12:00～24:00（土、日、祝日）10:00～24:00／1F 10:00～26:00、（金、土、祝日）10:00～28:00

約7,000㎡の敷地面積を活かし、大型筐体＆メダルを惜しげもなく配置！　2002年はビデオゲーム強化年間とのこと。

『VF4』のアイテムコレクター兼ワンダーシティの代表格・鼻毛チャーハン氏。得意キャラは女性全般だ。彼を倒して、アイテム情報を聞き出そう。

併設されたボーリング場もエラク広い。店内に「イタトマ」も入ってるのだ。

イベント

2/2　『ガンダムDX』2on2大会
2/9　『湾岸ミッドナイト』大会
2/16　『VF4』チーム対抗戦

スタッフより

2002年はビデオゲームコーナー変革の年。期待してくれ。大会もバリバリやっていくので来てくれよな。

セガマービィー

アルカディアクーポンとセガモバが使えて二倍オトク！

●熊本市春日3-15-1
☎096-351-6229
●営業時間：8:00～23:00

2Fのビデオゲームコーナーは、クーポンとセガモバに加えて、日替わりサービスがあり3段構えでオトク！　レトロゲームも珍しい基板が多数。

『スパイクアウトFE』ほか、多人数で遊べるゲームが大量にある。アルカディアクーポンを使うしかないでしょ！

ビデオゲームは全台アルカディアクーポン対応！　クーポン＆セガモバは、店員さんが分かりやすく説明してくれるぞ。

サービス

月曜　3D格闘ゲーム100円2プレイ
火曜　2D格闘ゲーム100円2プレイ

スタッフより

JR熊本駅改札から10秒の場所にあります。プリクラスクウェアも女性の方に大人気。ぜひお立寄り下さい。メダルスタンプも好評です。

http://sega.jp/location/kyusyu/marby.html　（セガモバ）http://segamoba.jp

熊本市内は、路面電車やバスなどの交通網が整備されていて、発車本数もそこそこある。各交通機関を上手に使えば、移動も意外とラクチン。ただし、熊本空港から熊本駅に出るまでがバスで約一時間という罠があるので、時間にはゆとりを持って行動すること。それと、赤枠の店はアルカディアクーポン対応店。活用よろしく。

アムズ東バイパス店

「VF4」熊本最強店との噂

●熊本市下南部3-14-72
☎096-389-5322
●営業時間：11:00〜24:00

強いチームは土曜日に遠征するので留守が多い、『VF4』目当ての人は注意。

『VF4』常連の実力は熊本最強との声も高く、あのVFRにも認定されたお店。シューティングはすべて連付きだ。

メダルゲームの革命マシーン『モンスターゲート』も8台設置。

ご覧の通り『機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX』も、常時全台埋まるほどの大人気。まだまだイケる！

熊本一対戦が盛り上がっており、特に『VF4』は夕方以降、常に6台フル稼働!! ぜひ一度ご来店下さい。駐車場もありますので、お車でどうぞ。

イベント
2月中 『VF4』3on3大会予定
常時 コーヒーサービス

フェスタ熊本東バイパス店

熊本で「バーチャロンフォース」が遊べるのはここだけ！

●熊本市保田窪2-12-20
☎096-387-5539
●営業時間：10:00〜24:00

熊本県で唯一『バーチャロンフォース』を入荷した店。メダルで『モンスターゲート』説明会を開くなどユーザーサービスが充実！

『バーチャロンフォース』は4台＋ターミナルがあり、大会も定期的に実施中。

めったに見かけない NEO 50筐体。置いてあるうちに遊んでおこう。

『モンスターゲート』ビギナー説明会ではメダルが無料で貸し出される。

「お客様同士コミュニケーションが取れる場として、この店を使ってほしい」とは店長の談。写真のような段位表などのユーザーサービスも、すべてはそのためなのだ。

他店より早くゲームを入荷し、すべてのお客さまに対応できる店です。『バーチャロンフォース』あります。

イベント
2/9 バーチャロンフォース 2ON2 大会
毎週水曜 フェスタ最強馬決定戦

AMS浜線バイパス店

本格レトロゲームゲーセンの穴場！

●熊本市出仲間6-12-7
☎096-370-3810
●営業時間：11:00〜24:00

とにかくレトロゲーム部屋の80年〜90年代タイトルを見てほしい！ 1Fは新作とメダルがある、落ち着いたレイアウト。

古きを訪ねて新しきを知る。しかも1回50円と安い。30代〜20代後半のゲーマー必見！

外観は新しめのゲーセンだが、2Fは丸ごとレトロゲームだ！

『VF1、2』『ペンゴ』『ストリートファイターI』『ストIIザームービー』『フロッガー』『ソロモンの鍵』『アルゴスの戦士』『スタンサーガ』『ボンジャック』『イメージファイト』『究極戦隊ダダンダーン』『魔界村』『ツインビー』『究極タイガー』『エレベーターアクション』『達人王』『ワルキューレの伝説』『ファンタジーゾーン』『レインボーアイランド』『ゼクセクス』『モンスターランド』『忍者くん阿修羅の章』『ウォーザード』『ドンキーコンク』『コラムス』『テトリス』etc.

2Fレトロゲームルームはマニアの方必見！ 随時入れ替えやってます。1Fではコーヒーの無料サービスをやってます。

ゲームプラザショールーム

九州男児のハイスコア魂

●熊本市黒髪5-4-1 シマダビル2F
☎096-343-9831
●営業時間：10:00〜24:00
●市営バス「熊本大学前」下車

ハイスコア店だけあって、スコアラーの巣窟。これが熊大生の頭脳パターンだ！ 対戦ルールは何でもアリで超盛ん。熱いぜ！

熊本大学の隣にある、レンタルビデオ店の2Fがショールーム。当然ながら、プレイヤーは学生が多いぞ。

ショールームのスコアラーさん

常連のMKZさんとKMTさんに遭遇。「やり込む人のために、古いゲームでも残しておいてくれるこの店が好きです」。スコア頑張って下さいね！

コンパネのメンテンスはいつでも良好。しかも、50円2プレイだ！

熊本大学から徒歩1分！ 腕に覚えの学生ゲーマーたちが集う店です！ 今春、熊本大学にご入学の方は、ぜひショールームへ遊びに来て下さい！

VIPファンタジアの近くには「大江ゲームセンター」、水前寺駅の近くには「大一ゲームセンター」という店がある。「大一ゲームセンター」は、吉崎観音先生も常連だったとかいうウワサ（未確認）の、隠れ家的雰囲気のゲーセンだ。スコアラーの方に聞いたら、まだ「ゼロ」という30円ゲーセンもあるとか……。熊本は奥が深い。在住の皆さま追加情報待ってるぜ。

ビデオゲームランキング

Pick Up!

1位　Virtua Fighter 4

1月末には家庭用がリリースされる。ゲームメーカーが家庭用との連動で目指す相乗効果が得られるのか。はたまた、多くのビデオゲームがそうであるように、アーケードにおける人気は収束していくのか。今シーズンの最大の期待作の行く末に注目したい。

メーカー　SEGA-AM2/セガ
ポイント　199.9

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	1	Virtua Fighter 4<SEGA-AM2/セガ>	199.9
2	2	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX<発売元：バンプレスト/開発・販売元カプコン>	184.4
3	5	鉄拳4<ナムコ>	111.3
4	3	THE KING OF FIGHTERS 2001<開発元：イオリス、ブレッツァソフト/販売元：サンアミューズメント>	109.7
5	7	VIRTUA STRIKER3<アミューズメントヴィジョン/セガ>	109.6
6	8	Power Smash2<ヒットメーカー/セガ>	53.3
7	9	TETLiS T.A. PLUS<アリカ/彩京>	47.3
8	4	CAPCOM VS. SNK2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001<カプコン>	43.6
9	-	麻雀ホットギミックインテグラル<彩京>	33.7
10	-	BEACH SPIKERS<SEGA-AM2/セガ>	29.1

※ランキング中のタイトルが赤いものは初登場のゲームです。

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

Pick Up!

5位　湾岸ミッドナイト

ドライブゲームでは珍しい人気コミックの版権利用と、老舗ナムコによる期待作として堂々五位にランクイン。通常の通信対戦とは一線を画す、格闘ゲームのような2本先取型の「乱入対戦」や、内蔵時計による不定期イベントの発生など、特筆すべきシステムは多い。

メーカー　ナムコ
ポイント　100.6

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	6	pop'nmusic7<コナミ/コナミマーケティング>	192.1
1	2	drummania5thMIX<コナミ/コナミマーケティング>	192.1
3	3	GUITERFREAKS6thMIX<コナミ/コナミマーケティング>	164.6
4	4	beatmaniaⅡDX 6thstyle<コナミ/コナミマーケティング>	146.3
5	7	太鼓の達人2<ナムコ>	100.6
5	初	湾岸ミッドナイト<ナムコ>	100.6
7	4	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON FORCE<ヒットメーカー/セガ>	91.5
8	初	ルパン三世 THE SHOOTING<ワウ エンターテイメント/セガ>	82.3
9	初	DDRMAX DanceDanceRevolution6thMIX<コナミ/コナミマーケティング>	45.7
9	1	DERBY OWNERS CLUBⅡ<ヒットメーカー/セガ>	45.7

協力店舗一覧

店舗名	住所	電話
アイアイ駅南店	茨城県水戸市桜川1-4-10	☎029-221-1001
麻生アミュージアム	北海道札幌市北区北40条西4丁目1－1 パボッツ麻生ビル1階	☎011-736-6166
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595
釧路スガイ・ゲームプルプル	北海道釧路市北大通6-1-2-2	☎0154-22-8670
クラブセガ札幌	北海道札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
ゲームチッタ	埼玉県さいたま市辻8-24-10 HAP'1スクウェア	☎048-837-8021
ゲームファンタジア サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3階	☎03-3971-9601
ゲームファンタジア パーディー店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4階	☎042-724-1477
ゲームファンタジア ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3階	☎03-3200-0884
ゲームファンタジア渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4階	☎03-3496-5856
ゲームファンタジア八王子店	東京都八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビル地下1階～4階	☎0426-48-1288
ゲームプラザキューティ	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1階	☎06-6357-6677
ゲームプラザトンガ王国	愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1階	☎052-452-0304
ゲームプラザ白山	熊本県熊本市九品寺5－15－7	☎096-362-2711
新宿スポーツランド中央口店	東京都新宿区新宿3-26-2	☎03-3352-1637
スペースV1 廿日市	広島県廿日市市本町4－23	☎0829-34-3311
チャレンジャーガムガム店	大阪府吹田市岸部南1-24-9	☎06-6317-0433
立川オスローゲーム第1店	東京都立川市曙町2-3-2 高柳ビル2階	☎042-527-9399
立川オスロ－5	東京都立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2階	☎042-529-7837
天神GIGO	福岡県福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル	☎092-724-5971
トライアミューズメントタワー	東京都千代田区外神田4-3-10 中村ビル	☎03-5295-2345
ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	茨城県ひたちなか市東大島2－11－11	☎029-274-4124
プラネットギオ	東京都杉並区荻窪5-30-16 MTCビル1階	☎03-3220-3402
プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル地下1階・地下2階	☎03-3943-6735
八千代プレイランドカーニバル	千葉県八千代市八千代台東1－6－17 八千代コパボウル1階	☎047-485-2235

読者と携帯電話

さて、読者アンケートによる今回の集計は「携帯電話」だ。数年前に、すでに家庭用の加入電話の登録件数を携帯電話が追い抜いたという状況であるがゆえ、多くの人が個人所有していると思われる。

結果はご覧の通り。全体像を見てみると、キャリアのバランスなども非常に納得感があり、一般的だ。

しかし驚くのは、意外にも保有していない人の率が43%にも達することだ。無回答やPHSなどを含めると、ほぼ半数の読者が携帯電話を持っていないことになる！　意外にみんな携帯電話を持っていないようだ。

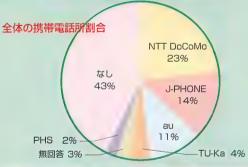
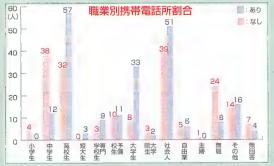
という状況は実は予測できた。昨年の7月末発売号でも携帯電話の保有に関するアンケートを実施したからだ。しかも、その時点での集計結果は（掲載されてないが）、保有率25%という低さだったのだ。このときの集計は、かなり大ざっぱだったことは否めないが、確実にいえることは約3割以下の読者しか携帯電話を持っていないということである。

このことからして「アルカディア読者は、意外に最近の若者にしては珍しく、携帯電話を持っていない」といえるのである。

まぁ、その時に比べれば、少ないながらも約半数が保有しているという結果に落ち着いた。これはご存知「VF-NET」の影響もあるのだろう。編集部の周りにも、このためだけにわざわざ購入した人もいるくらいだ。

また、結果を詳細に見てみると、社会人の保有率が低い。割合として「持っていない数」が「持っている数」を上回ったのが、小中学生と無職。このあたりは当然としても、社会人が「持っていない」と回答した数とその割合も相当数に登る。可処分所得があったとしても、やはり携帯電話の通話料よりゲームのプレイ代なのだろうか。

携帯に駆逐されつつあるというアミューズメント産業だが、根強くゲームセンターに通ってくれている人ほど携帯電話を持っていない。この集計結果に奇妙な因果関係を感じた。

所持している携帯電話と職業別所持割合

このグラフは四〇〇通のアンケートハガキを無作為に選び、集計した結果です。

ユーザーから、次のゲームはまだ出ないのか？と言われるようにしたい

指定が付く間際だったので、移植して出したんです。

―― タイトルを聞いてもいいですか？

高崎　『ギャルジャン』というものです。絵柄が江口寿風のすっきりとした方向性だったんですが、業務用はもっと濃い絵でないとダメみたいなんですよね。でも、家庭用ではこれがそれなりに売れてくれたおかげで資金ができて、生活できるぐらいには落ち着けたんです。

そこで、好きなことをやろうよ、ということで『紫炎龍』を作りました。

――『紫炎龍』に続く、『閃激ストライカー』以降、次の業務用タイトルまでの間が、結構開いていますよね？

高崎　あの当時、シューティングが下降気味になりつつありましたよね。それで、業務用はしばらくやれないかなと判断し、家庭用の方をやっていました。

それと、いろいろなメーカーさんとお知り合いになれましたので、請け負いの仕事をやらせてもらっていました。ありがたいことに、その請け負いの仕事で忙しくなっていましたので、自社タイトルを作っている余裕が無かったということもありました。

―― ここ最近、「童」の名前を業務用で見かけるようになりましたが、そのあたりはどうなんでしょうか？

高崎　私の古巣なんですが、タイトーさんから、「G-NET」の普及をしたいと相談を受けました。「G-NET」には、通信ボードも付いているとのことなので、四人打ちができる『麻雀王』の企画を出したんです。それから、また業務用をやるようになりましたね。

――「G-NET」を普及させるというより、四人打ちの通信環境を成立させる方が難しかったのではないですか？

高崎　あれは苦労しましたねぇ。一番難しい通信から入ってしまって……開発も聞くたびに「大丈夫です！」から「たぶん大丈夫」「分かりません」、とトーンダウンして。通信機能のせいで、しばらく止まっていた不整脈が出ましたからね（笑）。

―― ありきたりですが、「童」とは、いったいどんな会社なのかをお聞かせ下さい。

高崎　設立から今年で七期目になる会社です。設立時は、四人の有志が集まって作った、小さな会社でした。

私はもともとゲームメーカーに勤めていたんですが、考え方の違いが見えてきたので、少人数で考えがまとまる規模の会社を作ろう、ということで今の「童」を作りました。

―― それは、最初からソフトメーカーとして設立したのですか？

高崎　大手、中堅どころのメーカーを経験していたので、業務用・家庭用を問わず開発から営業までのノウハウは分かっていましたから、メーカーとしてやっていけるんだと思っていました。

でも、大手にいると錯覚してしまうんですが、個人の力は大したことがなく、周りの力があったからこそ成り立っていたんです。それを思い知らされた最初の年は苦労しました。

――「童」さんの「童」たり得る持ち味はどういったものなんでしょうか？

高崎　当社のコンセプトは、何でもやる、ということです。家庭用や業務用をはじめ、PCやPDA、携帯電話も押さえていき、一つに集中しないようにしています。経営の方法論としてリスク分散は常に計っていきたいですし、いろいろな方面からの話題も入ってきますので、それぞれの分野の情報が総合的に役立つんです。要はゲームに関する分野は、全般的に押さえていこう、といったものですね。

―― では、ゲーム制作について具体的なタイトルなどのお話を聞かせて下さい。

高崎　まず業務用をやっていこうと、ST-Vで脱衣麻雀を作りました。販売は他社にやってもらうつもりで、ロケテストもやったんですが、1日5,000～7,000円ぐらいしか入らなくて、お蔵入りになりました。当時はインカムが1万円はいかないと厳しかったんですよね。

―― 今の時代なら、もっとインカムが低いものだって、ザラにありますよね。

高崎　そうですね。その時期にサターンのR

株式会社 童
代表取締役 社長

高崎 敬之

たかさき・のりゆき

生年月日・1959年6月10日
出 身 地・東京都世田谷区
学　　歴・桜美林大学経済学部経済学科卒業
職　　歴・(株)童6.5年
趣　　味・釣り・スキー・7号営業機全般

また、タイトーさんの品質承認チェックも厳しかったですね。ソニーさんよりも厳しいと思いますよ。

──『麻雀王』はどのぐらい出たんですか？

高崎　数は秘密です(苦笑)。ロケテスト時はものすごい人垣もできたし、今でも四人打ちで置かれているお店は繁盛しているんですけどね……。実写はお店に並んでいるとインパクトが弱い、ということも分かりました。

次が『上海〜昇龍再臨〜』です。上海の人気は安定していますね。でも、上海のプレイヤーは新しいものを常に求めている層ではないので、未だに『上海Ⅱ』が居座っていたりして、複雑な気分です。今度の『上海〜三國牌闘儀〜』も、遊んでほしいんですけどね……。

そして『兎−野性の闘牌−』ですね。

──それで今度は、『麻雀王』で弱かったところを補うべく原作付きでいこうと？

高崎　最初は違いました。コンビ打ちというアイデアはあったんですが、オリジナルだと弱いなぁと思い、迷っていたんです。

そこで、「兎」がちょうど企画にもマッチしていたので、竹書房さんに話を持ちかけたところ、作者の伊藤先生も乗り気になってくれたので、一緒に作りました。

ゲームが発売された時期に、原作も連載が再開されたので、ちょうどいいタイミングになりましたね。

──今後の活動予定などをお聞かせ下さい。

高崎　まず麻雀や上海といったところは、得意分野として継続的にやっていきます。それ以外ももちろんやっていこうと思っていますよ。

ビデオゲームに限らず、筐体ものなどもやっていきたいと思っているんです。プロトタイプは出来てたりしますが、生産となると、技術的な面や、そのほかいろいろな問題があるので、一時保留しています。

──先ほども話が出ましたが、シューティングを作っていく予定はあるのでしょうか？

高崎　シューティングは作っていきますよ。というより、タイトルはまだ言えませんが、今動いているプロジェクトはあります。

──では、最後にひとことお願いします。

高崎　多方面から得た情報をや技術などをうまくアーケードに反映し、「童」から、次のゲームは出ないのか？　と言われるようにしていきたいと思っています。ユーザーさんからのリクエストがあれば作っていきたいと思っています。応援よろしくお願いします。

（2002年1月16日　新宿にて）

ツクールVALUE!シリーズ

お求めやすくなって再登場！ Windows版 全6タイトル

好評発売中!!

価格は全て 3,800円！［税別］

RPGツクール95® VALUE!

手軽にRPG作成が楽しめるツクールシリーズの入門編！

シューティングツクール95 VALUE!

あらゆるシューティングゲームを再現するための決定版！

©TREASURE 2001

※本稿の攻略はNORMALモードで通常ゲームに対応したものとなっています。

自分のペースでじっくりと……

Chapter 01～02 チェックポイント

Chapter 03のステージ攻略へと入る前に、Chapter 01～02でミスしやすい注意ポイントを再チェック！ EASYモードとNORMALモードの相違点に加えて、チェーン継続可能な簡易パターンを解説。基本の流れを覚えてから、パターンを修正していこう。

Text：伊勢猫

Chapter 01 理想 -Ideal-

道中におけるモードの違いは、基本的に撃ち返し弾の有無だけ。敵機の出現パターンの把握と、撃ち返し弾に慣れるまでは、属性変更を使わずにどちらかの属性に固定してプレイしてみるといい。また、ミスしやすいボス前の鯵刺地帯は、鯵刺＋虎鶫×2機を撃つことから始めるのが無難。徐々に撃てる虎鶫の数を増やしていこう。

撃ち返し弾に慣れるまではお試しモードでのプレイがオススメ。まずはこれに慣れよう。

鯵刺は本体＋砲台１[illegible]×2を撃つことで、チェーンを継続していくことができるぞ

VS BOSS 烏帽子鳥

Chapter 01 AREA C 難易度 B

逃げていく歌鶫を撃ち漏らさないように、虎斑木菟のやや右正面に張り付いておくこと。

4カ所目の早回しポイントとなる虎斑木菟＋歌鶫の編隊も、追加の虎鶫編隊を16セットまで出すことが可能。まず、右側の虎斑木菟（白）に密着して、同属性の力の解放＋ショットで速攻破壊。このとき、護衛の歌鶫を右→左と動いて破壊し、虎斑木菟の打ち返し弾を吸収。2～3機目の虎斑木菟＋歌鶫を逆属性のショットで撃ち、直後に属性変更→力の解放＋ショットで接近して破壊する。

ショットで判定発生を確認したら力の解放を使って、右→左と移動して歌鶫破壊＋撃ち返し弾を吸収

後は可能な限り移動距離を短くして、最後に力の解放＋ショットを接近しながら撃ち込んでいく。

Chapter 01 AREA C 難易度 C

次の早回しポイントへつなぐ関係上、前号とは左右を逆にしたパターンで撃っていくこと。

Chapter 01で3カ所目の早回しポイントとなる歌鶫編隊は、撃ち方のタイミング次第で追加の虎鶫編隊を3セット出せる。基本的な撃つ順番は、前号に掲載されているパターンと同じでOK。重要なのはタイミングで、出現前にツインショットを重ねておくことで、1回目の入れ替わり前①→②を撃つ。後は移動しながら③～⑤を一気に撃ち、2回目の入れ替わり後に⑥～⑧を撃つ。

歌鶫編隊の出現と同時にツインショットを止めて　へ。そのまま一気に　～　を撃っていくように。

歌鶫が入れ替わって、画面端へ来た　から右へ切り返して　～　をツインショットで一掃すればOK。

さらなる高得点を目指せ!!

CHAIN COMBO PATTERN

プレイヤーたちの努力で、日々進化を続けているチェーンコンボのパターン。究極パターン＝全撃ちパターンへと到達する日は、そう遠くないのかもしれない。

Text：伊勢猫

前号に掲載されたChapter 01～02攻略から、今月までに進歩した新しいチェーンコンボのパターンを一挙に掲載！ 今後も新たなチェーンパターンが確認でき次第、誌面上に掲載していく予定だ。ちなみに各パターンにある難易度とは、編集部の判断でパターンの難易度をランク付けしたもの。Dランクは多少の練習で可能なレベルで、Sランクが最もミスしやすいことを表している。

チェーンパターン難易度

EASY ← → HARD

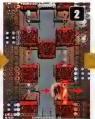
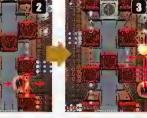
D < C < B < A < S

無着で力の解放：発射から着弾までに多少のタイムラグが存在する力の解放[illegible]

[illegible]かなテクニックではあるが、これを使っていくことで早回しポイントでの[illegible]

Chapter 02 試練 -Trial-

Check1 ブロック地帯抜け

中央のブロックを撃ちつつ、歌鶫×2機と進行方向の弾幕をチェック。ブロック破壊後、属性変更→通過→破壊して、すぐに切り返して撃ち返し弾を回避。中央で再度属性変更し、歌鶫×3機を逆属性で破壊後、正面の弾幕に属性を合わせて先へと進む。

敵機の出現パターンこそ変わらないが、弾幕の配置などの細かい部分が違うChapter 2。スタート直後の交喙編隊地帯については、交喙の体当たりをくらわない画面中央で、自機の属性を変えずに進むのが基本。自機と逆属性の敵弾に注意して、正面で交差する交喙を3機ずつ撃つという練習から始めること。ある程度、意識しなくても敵弾を回避できるようになってから、全撃ちパターンに切り替えていこう。また、デモ後の早回しポイントについては、下に掲載してある新しいパターンが割合と簡単なので練習していきたい。

さて、EASYモードからNORMALモードへと乗り換える際に、最初の壁となるブロック地帯。前号でも説明してあるが、おさらいの意味も込めて再度チェックしておくこと(左記を参照)。これ以外だと、属性弾幕地帯における弾幕の回転スピードこそ上がっているが、基本的な対処の仕方は全く同じ。弾幕を抜ける際に、逆属性の敵機を撃たないことに注意しながら先へ進んでいこう。

VS BOSS 仏法僧

Check2 属性弾幕地帯

基本的に属性弾幕は白・黒・白……の繰り返し。プレイをして慣れるしかない

弾幕地帯後半のブロックは取りあえず無視。プレイに余裕が出てきてから狙おう

属性弾幕地帯における最初の課題は、固定で出現する敵機のパターンをすべて覚えて、弾幕を回避しながら確実にチェーンを継続すること。これができるようになったら、次は早回しの追加編隊を確実に出せるように撃ち方を練習。最終的に、追加編隊をすべて撃てるパターンへ移行させていく。

まず、チェーンを継続するために重要なのが、属性弾幕地帯へ入る直前のチェーンステータス。ジェネレーターから出現する虎鶫編隊(白)を2機だけ撃って、チェーンステータスを白×2個にして来ないと……チェーン数が合わなくなる。これ以外では、属性弾幕のスタートが白属性からである点に注意(EASYモードは黒属性スタート)。

自機が画面中央にいれば、交喙編隊の軌道はこうなる。内側で逆属性の敵弾を回避する。

一見、抜け道は無いようにも見えるが……画面端に張り付けば歌鶫の脇を抜けられる。

Chapter 02 AREA B 難易度 D

レバーを真下方向へ入れっぱなしにしておくと……歌鶫の間をすり抜けることが可能。

Chapter 02のステージデモ直後となる早回しポイントで、割と簡単に追加の歌鶫編隊を5セット出すパターンが判明。やり方は簡単で、デモ終了前からレバーを真下方向へ入れておくことが第一段階。これで回転する歌鶫編隊の外側へ出られるので、後は画面中央に自機を移動させて交差する歌鶫を4機ずつ撃っていけばOK。残った歌鶫(白)はツインショットで一掃していくこと。

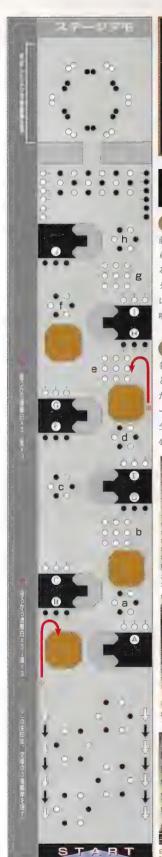
後は黒属性の歌鶫が交差するタイミングに合わせて、ツインショットを発射して4機ずつ落とす

3回目のツインショットを撃ったら、そのまま左・右と切り返して残った歌鶫を一掃していくこと

Chapter 01 AREA D 難易度 A

まず、虎斑木菟に力の解放+歌鶫編隊を画面上で倒して時間稼ぎ(写真1~2)。後は虎鶫編隊を撃つのに慣れれば……鰺刺(黒)の下へ入れるので、黒→白と順番に破壊(写真3)。虎鶫編隊の1列目(黒)×2機破壊→鰺刺(黒)の判定発生前に砲台の間へ自機を重ね、逆属性ショットで判定確認と同時に力の解放→砲台破壊+ショットで本体も破壊(写真4)。虎鶫編隊の2列目(白)を撃って、自機座標を中心に合わせる(写真5)。この状態で、3列目の虎鶫(黒)が外側へ揺れる間にシングルショットを2発通し、4、6列目の虎鶫(白)を破壊。3、5、7、8列目の虎鶫を撃ってから、鰺刺(白)へ(写真6)。鰺刺が虎鶫編隊と交差するときに、10列目の虎鶫(白)2機を撃ち、反対側へ抜けた鰺刺を破壊(写真7)。残った虎鶫(白)4機を撃って、追加の虎鶫編隊を撃ちにいく(写真8)。

Chapter 01ボス

AREA A

歌鵜＋交喙地帯

Chapter 3の前半に登場する歌鵜の6機編隊は、同一色の3機が中心に重なる瞬間を狙えば、シングルショット1発で3機破壊できる。また、この場面の交喙は、自機とY座標が合うと90度ターンして突っ込んでくる性質を持っている。歌鵜編隊は出現直後に中央で重なる3機を素早く狙い撃ちし、交喙編隊は早めに反応させて画面上部で撃っていこう。

歌鵜編隊は中央に集まった瞬間を撃ち抜いていくと処理が早い

交喙編隊は画面上部で反応させて、中央で待ち構えて撃つ

同色の敵機しか存在しない瞬間は、ツインショットを活用

移動レーザーブロック地帯

下の連続写真に沿って、各場面の注意点をチェックしていこう。写真1の場面は力の解放が遅れると、砲台群Bを巻き込んでチェーンが切れる可能性がある点に注意。また、力の解放を使用して砲台群Aを破壊したら、レーザーを吸収してゲージを満タン近くまで回復しておくこと。写真3の場面は、歌鵜編隊bが完全に浮上してから力の解放を撃たないと、チェーンが切れてしまう。写真4の場面は、レーザーに重なり、3〜4ゲージたまった瞬間に力の解放を発射。写真6の場面は、歌鵜編隊dの黒3機を撃ってから力の解放を撃つと、砲台群EとGも巻き込めるのがポイントだ。写真7の場面は、歌鵜編隊eが密集する瞬間に力の解放を撃つと、チェーンが切れることなく砲台群Hを巻き込める。写真9の場面は、砲台群Jの弾が見えた瞬間に力の解放を発射。遅れるとチェーンが切れやすい。写真10の場面はレーザーに重なってゲージを補給、9〜10ゲージたまった瞬間に力の解放を撃つこと。11ゲージ以上で発射すると、チェーンが切れやすいので注意。

まず、砲台群Aのみを狙い、力の解放で破壊する。

歌鵜編隊a→砲台群B→虎鶇の順に撃っていく。

歌鵜編隊＋砲台群Cを力の解放で一掃する

力の解放を3発だけ発射、砲台群Dのみを狙撃する。

歌鵜編隊c→砲台群Fと撃ち、右上に移動する。

歌鵜編隊dの黒3機をショットで撃ち、力の解放

レーザーでゲージ満タンにして、力の解放を発射。

歌鵜編隊f→右下の虎鶇編隊をショットで撃つ

砲台群IとJを力の解放で破壊する。

ゲージを補給、歌鵜編隊gを力の解放で破壊する。

白属性で、数字の順番に素早く撃っていこう。砲台が出現した瞬間から撃ち始めること

数字の順番で撃つとこの状況になる。ここで力の解放を撃ち、残っている砲台と歌鵜を一掃

中に入り、黒が内側に来た瞬間に力の解放を使用

残りの白編隊の処理が早ければ、虎鶇編隊が出現。

AREA B

エリアスタート直後は、耐久力が高く正面に高速弾を連射する強敵、朱鷺(トキ)が初登場。中盤のレーザー地帯は、あらかじめ自機属性をレーザーの属性に合わせておかないとミス[illegible]。最後の交喙ラッシュは、チェーン数に大きな差が出る場面だ。

朱鷺地帯

まず、白属性ショットでL1～L3までを破壊する。接近して撃ち込んで、撃ち返し弾を逃さず吸収しよう。L3を破壊したら力の解放を発射し、右側に出現しているR1～R3を破壊する。この際、力の解放を撃った後に右下に移動し、できるだけ多く撃ち返し弾を吸収しておこう。R1～R3の撃ち返し弾を吸収したら、属性を黒にしてR4～R6をショットで破壊、撃ち返し弾を吸収し、先ほどと同様にL4～L6を力の解放で破壊する。L4～L6の撃ち返し弾を吸収したら、属性は黒のままL7→R8→L9とショットで破壊。L9まで破壊したら、属性を白に変更して力の解放を使い、R7、L8、R9を破壊する。このように朱鷺編隊を素早く全滅させると、直後に交喙編隊が出現。この交喙は出現座標がランダムなので、シングルショットで丁寧に狙い撃ちしてチェーンをつなげよう。

画面上まで行き、出現即破壊。撃ち返し弾でゲージを稼ぐ

L3の撃ち返し弾を吸収し、力の解放を発射　R1～3を破壊。

R1～3の撃ち返し弾を吸収、黒属性にしてR4～6を撃つ。

R4～6を破壊後、左側に居るL4～6を力の解放で撃つ

自機属性は黒のまま、L7→R8→L9とショットで撃つ

白属性にチェンジ、残ったR7、L8、R9を力の解放で破壊。

レーザー砲台地帯

外壁に設置された7門の砲台からレーザーを撃たれ、その直後に歌鶫の編隊が出現する場面。レーザーは1、3回目が白で、2、4回目は黒となっている。自機の属性はレーザーの属性に合わせて、事前に切り替えておくこと。

1、2回目のレーザー地帯については、レーザーの流れに沿って、ショットを撃ちながら横に移動していけば、チェーンを継続しながら簡単に歌鶫編隊を全滅させることができる。

3回目のレーザー地帯は、まず黒の歌鶫12機をショット連射で撃ってしまい、残った白の歌鶫6機は力の解放で処理する。ただし、力の解放を撃つ前に、次のレーザー地帯に備えて自機属性を黒にしておくことが重要。白の歌鶫を同属性の力の解放で撃ってから属性変更すると、逆属性の撃ち返し弾＋4回目のレーザーが絡んでしまい、非常に危険だ。

4回目のレーザー地帯は、写真の1→2→3→4の順にショットで撃ってから、残った黒の歌鶫9機を力の解放＋ショットで全滅させる。レーザー地帯に突入する直前から画面左上付近で待ち構え、編隊が出現すると同時に1→2を素早く撃ち抜くのが時間短縮のポイント。1～4までの処理が遅いと、残っている黒の歌鶫×9機を撃ち漏らしやすくなるので注意しよう。また、ゲージ残量が少ない場合も、やはり残りの歌鶫を撃ち漏らしやすくなるので、レーザーに接触する時間を長くして、ゲージを稼ぐことを心掛けるとよい。

レーザー地帯1回目：右端から左に動きながら撃っていけば問題ナシ。

レーザー地帯2回目：1回目とは逆に、左端から右に撃っていけばOK!

レーザー地帯3回目：1・2と撃ってから、残った白×6を力の解放で撃つ

レーザー地帯4回目：1～4を撃ち、力の解放＋ショットで残りの黒×9を撃つ。

交喙地帯

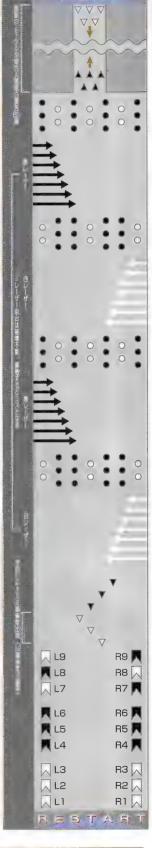
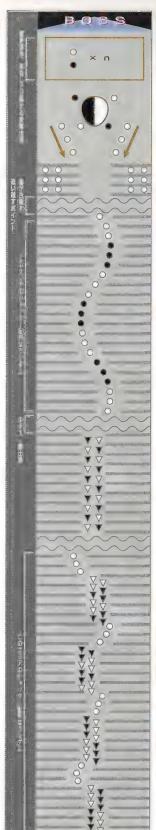
まず、上から出現する白い交喙を同属性のショットで撃ちまくり、チェーン数&ゲージを稼ごう。下から黒い交喙が迫ってきたら属性を黒に変更。ライン合わせ(右の写真を参照)をして、下から来る黒の交喙をすれ違いざまに撃ちながら、画面下に移動していこう。画面下付近まで移動したら、力の解放を使ってさらに黒い交喙を撃ち、チェーン数を稼ごう。

まず上から来る白い交喙を撃つ同属性で撃ち、ゲージを稼ごう

隊列のすき間にライン合わせをして、撃ちながら下に移動する

画面下付近で力の解放を発射、黒い交喙を一気に破壊する。

交喙地帯補足：エリアB最後の交喙ラッシュは、[illegible]

AREA C

ステージ終盤の山場となるシャッター地帯は、シャッターの配列（すき間の位置）がランダムなため、アドリブですき間を抜けていくテクニックが要求される。分裂する歌鶇のエリアも容易にパターン化できないが、チェーン数に差が付く場所でもある。

シャッター地帯①

ランダムに配置されたシャッターを避けながら、敵機を撃たなくてはならない場面。チェーン数を伸ばすためには、計4回出現する交喙12機編隊の撃ち方がポイントとなる。前半の2回は写真1〜2のように、一列ずつ素早く撃っていけばOK。後半の2回は、写真3のように、2列の編隊の中心軸にラインを合わせて撃っていけば、白と黒が3機ずつ破壊されてチェーンが継続される。ここはツインショットで撃つよりも、シングルショット連射で撃った方がつなげやすくオススメ。写真4の場面は、画面上のほうで小さく左右に動きながら、どちらかの色だけを狙い撃ちしていこう。

1〜2回目の交喙編隊は、出現と同時に片側を一気に撃ってしまい……

……さらに残りの一列を撃つ。ショットは撃ちっぱなしでOKだ

3〜4回目の交喙編隊は、中心軸にラインを合わせてシングルショット連射。

この場面の交喙は白、黒それぞれが10機ずつ出現するので、撃つ数を調整してチェーンを継続していく。白を狙っていくのがオススメだ。

シャッター地帯②

ここは、むやみにショットを連射すると、流れ弾が後ろに抜けてチェーンが切れることが多い。チェーン継続を重視するなら、シングルショットで1機ずつ歌鶇を撃っていく方が確実だ（慣れるまでは怖いが）。曲がりくねった通路を抜けると、追尾していた中ボス・鶺が前方に出てくるので、追突されないように画面端に移動して避けよう。その直後の、シャッターのすき間に配置された白の歌鶇×12機は、ゲージ満タンで力の解放を使えば全滅できる。ただし、発射タイミングが遅いと、レーザーが追い付けずに歌鶇が画面外に消えてしまう場合もあるので注意しよう。

追尾してくる中ボスに追突されないよう、やや画面上を進んでいくこと。

ゲージが満タンなら、力の解放で気分よく一掃できる。同属性で撃つといい。

鶺（シギ）との戦闘

中ボス・鶺は、本体を覆う装甲パーツ×2（左が黒、右が白）と、白と黒2機ずつ、計4機のレーザービットにより構成されている。鶺の撃破条件はこの6カ所の破壊可能パーツをすべて破壊することであり、各パーツはそれぞれがチェーンの対象となっている。また、ビットからのレーザーは、黒と白が必ず交互に自機に接触するようになっている（←とても重要）。

対鶺戦でありがちなのは、回避行動に気を取られ力の解放を適当に撃ってしまい、同属性のビットや装甲パーツが壊れて撃ち返し弾が発生したところに、撃ち返し弾と逆属性のレーザーが迫ってきて回避不能になる、というミスパターンだろう。このような状況を避けるためには、力の解放の使用ポイントをパターン化するのが確実だ。オススメなのは、ボスの下に移動してくるビットを逆属性の力の解放で狙っていくパターン。こうすれば力の解放が中ボスの下に居るビットに集中して当たり、逆属性なので早く破壊できる上に撃ち返し弾も発生しない。ただしこのパターンの場合、力の解放を発射後すぐに逆属性のレーザーが迫ってくる状況になるので、解放後即座に属性を切り替えるようにすること。

始めに自機に接触するのは黒レーザーなので、自機を黒にして待ち構える。

2回目の白レーザー（白）をやり過ごした後、黒ビットに力の解放を発射……

……黒のビットが一発で壊れる。すぐに属性を黒にしてレーザーをやり過ごす

同様の手順で残った黒のビットを壊し、黒の装甲パーツも破壊してチェーン継続。

分裂歌鶇地帯

中ボス・鶺を早めに破壊すれば、早回し対応キャラとして歌鶇が出現する。この場面に出現する歌鶇は「撃つと分裂し、外壁に接触すると反射する」という特殊な性質を持っており、完全パターン化は非常に困難。チェーン数を稼ぐ場合、まずは画面上部で出現と同時にどちらか1色のみに絞って撃ちまくって分裂させてしまい、さらに同色を狙って撃っていくのが一つのやり方となる。増殖後に対処し切れなくなったら、左右いずれかの壁に密着してしまえば安全を確保できる。ステージ3の左右の壁は、自機を押し付けてもミスにはならず、その状況なら歌鶇に体当たりされることも無い。

画面上部で待ち構え、出現直後にどちらかの色に集中して撃ち込む。

分裂し過ぎて手に負えなくなったら、壁に張り付こう。命だけは保証される。

対鶺戦補足：上の連続写真のような手順で黒のビット2機を速攻で破壊してしまえば、勝ったも同然。白属性で黒の装甲パーツに集中してショットを撃ち込んで破壊し、その後は白レーザーを吸収――一瞬だけ黒属性にして力の解放を繰り返せば、かなり早く破壊できる。鶺破壊が早ければ、ボス前の分裂歌鶇の出現時間もその分長くなるぞ。

Chapter 03 BOSS

仏鉄塊「鶉(ウズラ)」

見た目は非常にシンプルな攻撃パターンだが……、見るのとプレイするのでは大きく話が変わってくる仏鉄塊「鶉(ウズラ)」。後半のミスしやすいレーザー吸収部分を自分なりにパターン化して、確実に倒せるようになるまで繰り返し練習していくこと。

Text：伊勢猫

鶉戦における基本事項

白と黒属性の回転砲台(合計14台)で構成された鶉の攻撃パターンは、基本的にいたってシンプル。各砲台が同属性の弾を垂直方向に発射しながら反時計回り方向に回転し、いずれかの属性砲台をすべて破壊or半数以上の砲台を破壊(白黒を合わせて8台)を破壊すると、中央から十字方向にレーザーを発射し始める。

とはいえ、砲台&レーザー発射口共に属性が交互に配置されている上に、破壊不能なバリケードが時計回り方向へ回転しているため、いずれかの属性砲台を集中的に破壊しておかないと危険。また、砲台の数が減っていくことで砲台&レーザーの回転速度は上がるが、自機ミスで回転速度が下がっていく。

鶉 攻撃パターン一覧

白黒と交互に7台ずつ配置された回転砲台からのショット攻撃。しっかりと見てさえいれば、回避自体は難しくないハズ。砲台を破壊することで数が減っていくと、次第に砲台の回転速度が上昇していくので注意が必要。

本体中央に設置されたレーザー発射口からのレーザー攻撃。一定条件を満たした状態で発射され始め、砲台と同じ反時計回り方向へ回転する。こちらも砲台の数が減ることで回転速度が次第に上昇していくことになる。

TIME ATTACK!

破壊していく砲台の属性は、基本的にどちらであっても問題は無いが、スタート配置の関係上、エリアAにある1の砲台(黒)を起点としていくと砲台を効率よく破壊できる。狙っていく砲台の属性が決まったら、レーザー攻撃が開始されるまで自機属性を白属性に固定。砲台(黒)の弾に注意しながら、ツインショットで回転してくる砲台(黒)を順番に5台目まで破壊していく。砲台の数が減って回転速度が上がってきたところで、6台目の砲台(黒)へ接近して、力の解放を使ってこれを破壊(写真1)。この周回では最後の砲台(黒)を破壊できないため、バリケードを回避しながら半時計回り方向にエリアDまで移動していく。後は外周を1周してきたところで、ツインショットにて最後の砲台(黒)を破壊していく(写真2)。

これでエリアB&Dの位置へ白属性レーザーが発射され始めるので、レーザーを吸収して力の解放ゲージを補充→バリケードのすき間に隠れてから属性変更→力の解放を発動(写真3)。そのまま反時計回り歩行へ回転するレーザーを追って、同じ手順で2回目の力の解放。この時点でレーザーの回転速度も最高速に達するので、最後は属性変更だけでレーザーを吸収。黒属性のレーザーを吸収中に力の解放を連射して終了(写真4)。平均61カウントを残して、ボスを破壊することが可能だ。

スタート時の初期配置。左上エリアAにある1の砲台(黒)を起点に、自機を移動させながら順番に破壊していくと効率がいい。

レーザー吸収のやり方

段々と回転速度が上がっていくレーザーを吸収していく際に、最も注意するべきことは、逆方向へ回転しているバリケードへの体当たり。これを回避するための基本的な方法はいたって簡単で、バリケードの手前で自機を停止させるだけでOK。こうすれば、レーザーが先にバリケードへ当たってくれるため、自機がレーザーに押されていない状態でバリケードのすき間を抜けていくことが可能。これを実践していくだけで、ほとんどミスをせずにバリケードを抜けられるようになる。

また、回転速度が最高速になった状態では、無理にレーザーを追いかけるのは危険。バリケードの間で自機を固定して、回転してくるレーザーに属性を合わせて吸収していく方が安全&確実に力の解放ゲージをためられる。

バリケードの前で自機を停止させることが重要。レーザーがバリケードに当たったのを見てから移動を再開

黒属性でレーザーを吸収するときは砲台の白属性ショットに注意！破壊した砲台の残骸に張り付くと安全。

1 砲台の斜め下辺りに密着した状態で力の解放を使えば、破壊することが可能だ。

2 エリアD→Aと移動しつつ、ツインショットを撃ち込んで砲台(黒)を破壊していく。

3 バリケードのすき間に入って、白属性の敵弾を回避。属性変更→力の解放を発動！

4 高速回転するレーザーを追いかけるより、属性変更で吸収した方がミス率は下がる。

ヤツは思ったよりもずっと……あの悪魔のZに憑かれている!!

湾岸ミッドナイト MIDNIGHT™

稼働時期：稼働中
使用基板：SYSTEM 246

発売から約1カ月、ゲーセンでは熱いバトルが繰り広げられている。今月は、シナリオモードで役に立つバトルのコツを紹介しよう。もちろん初心者講座もあるぞ!!

Text：するする◎

するするのドライビングインプレッション

ライバルとの駆け引きも重要だが、アザーカーの存在も無視できない。いかに手際よく処理していくかも、バトルの結果に影響するぞ。記事中の対策を読み、ぜひプレイに役立てて欲しい。

湾岸MIDNIGHT シナリオモード どこから始める？ スタート地点攻略

君はシナリオモードをどこから始めている？　自分の走りやすいところから始めたり、ライバルのレベルで選ぶなど、いくつか方針があると思う。しかし、このゲームでは以下のような考え方もある。

前半から？ 後半から？

神田橋ランプ付近。ここから始めると、後半は高速バトルの展開に！

湾岸川崎料金所付近。ここから始めると、後半は環状線でのテク勝負に！

シナリオ前半で強いライバルを相手にする方法もあるし、難しくなる後半で自分が走りやすいコースになるように選ぶのもいい。ただ、どちらもバトルの流れがずれたら、希望通りの展開にはならないぞ。

湾岸MIDNIGHT シナリオモード ライバルはコーナーが苦手!?

ライバルの動きを観察すると、コーナーの抜け方がヘタなことに気付くだろう。この部分でライバルとの差を詰め、追い抜くことができれば、格段に勝ちやすくなるハズだ。

右図が、コーナーでのありがちなライバルの動き。強引？　にコーナーに進入するせいか、アウトにふくらみ、さらには壁にぶつかることも。

コーナーが追いつくチャンス！ 追い抜くチャンス!!

平本のR32GT-Rが外にふくらんだ。そのインを突いて抜け！
黒木のR33GT-Rのインが空いた。ここを逃すともうチャンスは無い!?

特にコーナーの多いエリアでは、ライバルがミスをする可能性も高くなる。自分のミスを抑えて頑張れば、勝率もかなり上がるはずだぞ！

湾岸線は……

減速要素のほとんど無い湾岸線では、ライバルの操作ミスが期待できない。自分もミスしないことが何より大事だ。

ちょっと油断したらライバルとの差が広がる。かなりやばいかも……。

つらいのは高速バトル。さすがに高速コーナーではライバルもそうそうミスしてくれないので、時間の許す限り差を詰める作業に徹しよう。先に環状線が待っているなら、無理せずにじっと我慢し、環状線でのチャンスを待とう！

湾岸MIDNIGHT シナリオモード 前に出たらブロック勝負！

バトルはコースの流れに合わせ、なおかつライバルを抑え込むのだから容易ではない。だがコツはある。ライバルの動きを、画面下部に表示される「R」マークでチェックすれば、比較的容易にブロックできるようになるはずだ。

ザ・ブロック

「R」マークが常に自分の車の幅からはみ出ないように調節しながら、前方の状況に対応する。完璧にライバルの行く手を阻むことができるぞ！

この視点でミラーと「R」の両方を見てのブロックは結構しんどい！
「R」が大きくなるとライバルのボンネットが見える。しかし見過ぎると自滅も。

「ワンポイント攻略！」1：車の免許取得時に、ハンドルの握り方を「時計の針の10時、2時の位置で握る！」と習うが、ゲームではハンドルの径が小さいことを考えると、それではきちんと握れない。力を入れやすく、正確に操作するにはハンドル両端を握るといいだろう。このとき、両側からハンドルを押える（挟む）ように持つと握りやすくなるぞ。

初心者必読！ 1からのドライブゲーム

ドライブゲームをしよう！

Vol.2

ライバルとのバトルでは、遅れを取ったらますダメ。アザーカーをうまくさばき、勝利を手に入れよう！

アザーカーにぶつかるな!!

アザーカーは怖くない！

バトルをしながらアザーカーを避けるというのは、一見難しそうに思える。しかし、そのアザーカーが基本的に車線を守って走っていることを知れば、安全にバトルやブロックに集中できる。車線を守って走るアザーカーのラインを避けつつ、ライバルを追う or ブロックできれば、勝負が楽になるはずだ。難しいのは、ライバルの前でブロックをすること。

注意したいのが、急カーブでの遭遇。いるものだと思って走ることで対応しよう！

ライバルの車が後ろにいる場合は、画面下部の「R」マークの位置で確認し、動きに合わせて前を塞ぐように。アザーカーの位置にも注意を向けつつ走れるようにしよう。

直線では、図のように白線上を走れば大丈夫。そのキープ力がカギになるぞ！

コーナーでは、アザーカーが居た場合にいかに重ならないラインに移るかが重要！

ドライブQ&A

Q 「湾岸ミッドナイト」をプレイしていて気になったのですが、このゲームってアザーカーの数にムラがないですか？ たまに、すごく多いことがあって、すぐにミスしてしまうんですが……。これって気のせいでしょうか!?

A アザーカーのムラ、レースに参加する（プレイを始める）時間帯が大きく関係します。レースは午後11時から午前4時で行なわれ、その時間帯の中でも早め、また遅めの時間帯にアザーカーが多くなります（中央の時間帯はアザーカーが少ない！）。その時間帯に注意して始めるようにすれば、レースはやりやすくなると思います。

湾岸線上りを夜中の2時台に走ると、アザーカーの具合はこんな感じで少ない。

同じ湾岸線下りでも0時台に走ると、アザーカーが多くなっている！

ドライブQ&A

Q アクセルとブレーキに置く足の位置がよく分かりません。どうするのがオススメですか？ ちなみに今は右足アクセル、左足ブレーキです。また、ブレーキを踏む場合、アクセルは離すのですか？ 踏んだままでもいいんですか？

A まず足の置き方ですが、右足アクセル、左足ブレーキで操作しても全然構いません。理由は、両操作を独立して瞬時に行なえるという利点があるからです。もちろん忙しくなりますが、右足だけで両方を操作しても、構いません。次にアクセルとブレーキの使い方ですが、基本的にはアクセルをゆるめてブレーキを操作していきます。アクセルを踏んだままだと、制動距離（停まるまでの距離）が長くなるために、コーナーのインを通ることができなくなるなど、タイムを縮める場合に影響が出てくるからです。

自分がやりやすい方法でOK。特に慣れるまでは両足で操作がオススメ!?

ドライブQ&A

Q シナリオモードですぐ後ろにライバルがいる場合、ブロックすることに気を取られてミスしてしまいます。ブロックし続けた方がいいのか、それとも一度抜かせてから抜かし返した方がいいのか、教えて下さい。

A P54でも触れていますが、どちらかというと前でブロックする方がオススメ。仮にライバルの後ろについても、追い抜き時はライバルの前のアザーカーにも対応しなければならず、決して簡単とはいえません。ライバルもアザーカーを避けているので、微妙なライバルの動きを把握しながらアザーカーをどちらから抜くかを判断するといいでしょう。

湾岸線では、ライバルが大きくラインを変えて追い抜いてくる可能性がある。注意して走ろう。

2車線区間では、コーナーにおけるブロックが難しい。インから抜かれないように！

ドライブQ&A

Q 前号の初心者攻略で「アウト・イン・アウト」の大まかな概要はつかめた気がします。ただ、アザーカーがコーナーにいる場合（特に走行ライン上）に、考えていたライン取りができずにミスしてしまいます。こういう場合はどうすべきでしょうか？

A コース上に自分しかいない状況のレースであれば、最速のラインをトレースしていくことが目標になりますが、ライバル、アザーカーが存在する場合はそうもいかなくなります。初心者講座でも触れていますが、まずはアザーカーが走るラインを覚えて、ぶつからないラインを走るようにします。操作に余裕が出て、機敏にできるようになってきたら、前方のアザーカーの早期発見に全力を注ぎます。最速のラインを通り、アザーカーを見たら、すぐにぶつからないラインに移るようにするといいでしょう。

アザーカーのラインを踏まないようにアウトインアウトを行なおう。

湾岸事典 「ワンポイント攻略！」2：ハンドルの動かし方だが、基本は両端を握りながらハンドルを切るといいだろう。特に湾岸線のような高速で車を安定させるには、ハンドルを持ち替えて不安定なるような動きは極力避けるようにしたい。また、ハンドルを目一杯に切っても4分の3回転ぐらいなので、その回転幅を通常の握りで対応できればなおグッド。

湾岸MIDNIGHT
コース攻略
湾岸線

コース幅がライバルになる、高速コースの湾岸線。そして短い区間の大黒線だが、決して手を抜けないぞ！

COURSE MAP
コースマップ　有明JCT～湾岸川崎料金所

今回攻略する部分は、ドライブゲームに慣れることを考えて、操作が簡単な湾岸線、そしてその応用として大黒線をチョイスしてみた。
まずは湾岸線で真っすぐ走ることを学び、ラインを合わせる&変えるテクニックを磨き、その上でコーナリングテクニックを身に付けていこう。

13号地ランプからバトルの舞台へ。前半は超高速域のバトルになるぞ。

原作名場面 PICK・UP!

名も無い走り屋、朝倉アキオはふと立ち寄った黒佐解体所で、引き寄せられるようにS30と出会う！
この悪魔のZを直し、走り始めるアキオ。ここから、悪魔のZとそのスピードに魅せられた者たちのドラマがスタートしていくことになる！
右は悪魔のZ初登場時の名場面

悪魔のZ使用条件：2：00～3：00 の間に、ライブカメラ画面の時刻表示が「赤色」になっているスタート地点でコインを投入すると、何と「悪魔のZ」を使用する事ができるぞ！ また、シナリオモードをクリアすると、エンディングの中で「Z」の出現するスタート地点が表示される。君も「いいヤツにめぐりあえたなZ……」と北見に言わせてやろうぜ!!

原作名場面 PICK・UP!

復活した悪魔のZ。Zの元所有者の仲間であり、湾岸最速の座に君臨するブラックバード。そしてZの速さに魅せられたテスタロッサを駆るイシダが、湾岸線で超高速バトル！　この後Zは大破。病に冒されたイシダはバトルの舞台から降りることに……。

下は三つ巴のバトル開始時の名場面。

三つ巴のバトル!!（原作3巻）

COURSE MAP

コースマップ　湾岸川崎料金所～大黒JCT

湾岸川崎料金所

大黒ふ頭ランプ

大黒JCT

湾岸線・下り

[illegible]

湾岸線・上り

[illegible]

湾岸線・下り

[illegible]

生麦JCT～横羽線へ

右カーブの赤マークが出たら減速を開始し、強めに切り込んでインをキープ。抜ければ横羽線へ合流だ。

横羽線へ！　コース幅が狭いので、オーバースピードには注意。

生麦JCT～大黒線へ

コース全体にいえることだが、各JCTには必ずきついコーナーが存在する。しかし、これだけを覚えてもミスは防げない。
各JCTでの分岐、合流の流れはどうなのか、コースがどう「うねっている」のかを把握することが重要。
ここでは左に分岐後、大黒線に入るために急激に左へ曲がるので、素早く対応して減速を行なうこと。

アザーカーに注意してきつい右カーブへ。高速バトルの準備はいいかな？

大黒JCT～大黒線へ

分岐を左に入り左寄りを走る。次のきつい右への赤マークが出たら減速を始め強く切り込んで曲がろう。

大黒線へ。きつい右コーナーがあるが、インを突きすぎないようにすること！

大黒JCT～湾岸線へ

最初のきつい左コーナーだが、前半はゆるいので少し待ってから減速・インに入る。その先で切り返し右へ移り、合流へと備えよう。

分岐が塞いでいる壁にぶつからないようにしつつ、左コーナーのインへ！

COURSE MAP

コースマップ　生麦JCT～大黒JCT

生麦JCT

大黒線～大黒JCTへ

[illegible]

インターネットランキング　またまた新しい!!

ナムコホームページで行なわれている、オフィシャルインターネットランキング。それ以外に、ライバル攻略法といったコンテンツもあるので、湾岸ファンは必見だぞ！

http://www.namco.co.jp/

湾岸事典　**インターネットランキング補足：**オフィシャルハイスコアコンテストでは、公平性を保つために、悪魔のZの記録は時間帯「2：00～3：00」のみ有効となっている。シナリオモードでハイスコアに挑戦する場合は、<乱入拒否> または <乱入しない> を選択しよう。これを行なわないと、パスワードが無効になる場合があるので注意。

IMPRESSION

『K.O.F.』独特の操作感、そして「ならでは」の駆け引き。この二つを覚えるか覚えないか、それが問題だ。
とはいっても、ボタン仕様はシンプルだし、ランダムキャラクターセレクトで楽しむ人をよく見かけるぐらい、全キャラに共通するセオリーがある。そのスタートラインさえ踏み切れれば、その先にはバラ色の対戦人生が広がっているぞ。
しかも、次回作の発売が決まっているので……今から慣れておけば、今年の秋（?）もまたハッピーに!!

ネタはストライカーに集約されている!?

知っておきたい各種情報は出そろいつつあり、今後はストライカーの研究が醍醐味になりそうだ。さまざまなパターンを開発しよう。

通常投げ性能一覧

キャラ名	C投げ				D投げ			
	はずし	ダメージ	受け身	方向	はずし	ダメージ	受け身	方向
K'	16	9	×	前方	16	9	○	後方
マキシマ	15	10	○	前方	15	10	×	後方
ウィップ	16	9	×	前方	16	9	×	後方
[illegible]	16	8	○	前方	16	8	○	後方
京	16	8	○	前方	16	4×2	×	後方
紅丸	16	7	○	前方	16	9	×	後方
大門（近距離）	17	3×4※	×	前方	9	10	○	後方
大門（遠距離）	9	10	×	前方				
真吾	16	9	○	前方	16	9	×	後方
庵	16	9	○	前方	16	9	○	後方
ヴァネッサ	−	10	○	前方	16	3×4※	×	後方
セス	20	3×5※	○	前方	16	9	×	後方
ラモン	17	11	×	前方	16	9	×	後方
レオナ	16	9	○	前方	16	10	×	後方
ラルフ	15	10	○	前方	16	10	×	後方
クラーク	17	10	○	前方	16	10	×	後方
ハイデルン	4	4×3	×	後方	9	10	×	後方
テリー	16	9	○	前方	16	9	×	後方
アンディ	16	6+3	×	前方	16	10	○	後方
ジョー	17	3×5※	○	前方	16	9	×	後方
マリー	16	9	×	前方	15	5×2	○	後方
リョウ	17	10	×	前方	16	10	○	後方
ロバート	15	10	○	前方	9	10	×	後方
ユリ	16	9	○	前方	16	9	○	後方
タクマ	16	4×3	×	前方	16	10	×	後方
キング	16	5	○	前方	16	9	○	後方
舞	16	9	○	前方	17	9	×	後方
雛子	16	9	×	前方	16	9	×	後方
シャンフェイ	15	9	○	前方	18	9	○	後方
クーラ	16	3	○	前方	16	11	○	後方
フォクシー	14	8	○	前方	16	8	○	後方
K9999	−	4	○	前方	16	9	×	後方
アンヘル	4	3×3	○	前方	−1	3×3	○	後方
アテナ	16	9	○	前方	16	8	○	後方
ケンスウ	15	9	○	前方	16	9	○	後方
チン	12	3×4※	×	前方	17	10	○	後方
バオ	12	3×4※	×	前方	16	9	×	後方
キム	17	9	×	前方	16	9	○	後方
チャン	16	11	○	前方	9	2×9※	○	前方
チョイ	12	3×7※	○	前方	15	9	○	後方
メイ・リー	13	9	×	前方	13	9	×	後方

はずし：投げはずし受付時間。投げの動作が始まった瞬間から計測。単位はフレーム＝約1/60秒。**受け身**：くらった相手が受け身を取れるかどうか。**方向**：投げる方向。
※相手レバガチャ&ボタン連打で攻撃回数減少

通常投げの知識

全貌を知れば世界が広がる

投げのすべて

忘れがちな通常投げ、そして業界最強のコマンド投げ。これらを活かすも殺すもあなた次第。

Text：MVP

使いやすい点は?

ダメージが小さく、投げはずしされる可能性もある通常投げは、利用価値が低いと感じるだろう。だが、「全く使えない」というわけではない。
投げはずしをされるといっても、その入力は二択（C or D）になっているのではずされにくく、たとえはずされてもダメージを受けることは無い。また、しゃがみ状態の相手を投げた場合は投げはずし不能になるのもポイント。接近戦では立ちよりもしゃがみガードの方が多いはずなので、投げはずしをされることはまず無いだろう。なお、しゃがみ攻撃のスキに投げを決めた場合も投げはずし不能だ。
発生の早さも利点の一つ（1フレームで成立する）。本作の代表的なガードを崩す手段、「ジャンプ攻撃 or ジャンプ攻撃を出さずに着地でしゃがみB」という二択は、相手がガードに専念していると効果が薄くなる。しゃがみBの発生が遅いキャラは、どちらもガードされてしまうのだ。そこで（コマンド投げを持たないキャラは）通常投げの出番。ジャンプ攻撃を出さずに着地して通常投げを狙えば高確率で決まるぞ。投げられなかった場合に備えて、暴発する強攻撃からの連係を入れ込んでおけばフォローも完璧だ。

空ジャンプからの着地投げは高確率で決まる。投げが受け身不能ならなお強力。

特殊な通常投げ

いくつかの通常投げは特殊な性質を持っている。まず、ヴァネッサとK9999のC投げは投げはずし不能。次にラルフのC投げはパワーゲージがたまる。そして、ウィップのD投げとバオのC投げは追撃が可能だ（キムのD投げも画面端を背負っていれば追撃可能）。投げ空振りモーションが無い分、コマンド投げより強力ともいえる。

ウィップとバオの通常投げは脅威。相手にする際は投げはずしを意識しよう。

ゲー事典 **通常投げデータ補足**：アンヘルのD投げは、グラフィック上で投げの動作が始まる前に投げはずしコマンドを入力しないとはずせないため、「はずし」をマイナスの数値にしてある。また、アンディの通常投げは、特定の行動を取るとパワーゲージがたまるようになる（P60のキャラ別攻略を参照）。

コマンド投げ性能一覧

キャラ名	技名	発生	スキ
マキシマ	デンジャラスアーチ	1	47
	マキシマ・リベンジャー	1	55
大門	天地返し	1	35
	地獄極楽落とし	1	36
ラモン	タイガースピン	1	39
ラルフ	スーパーアルゼンチンバックブリーカー	1	39
クラーク	スーパーアルゼンチンバックブリーカー	1	32
	ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	1	28
雛子	掛け投げ	1	23
チャン	大破壊投げ	1	51
メイ・リー	メイ・リーブレイク	1	49
京	神塵（無敵）	6	32
大門	超大外刈り（無敵）	9	25
	嵐の山（全身ガードポイント）	15	13
[illegible]	羆風（一瞬無敵）	12	33
ラモン	タイガーネックチャンスリー	5	42
クラーク	弱フランケンシュタイナー（一瞬無敵）	12	50
	強フランケンシュタイナー（無敵）	17	56
ハイデルン	ストームブリンガー	9	25
マリー	バックドロップ・リアル（無敵）※1	1	41
	ヘッドクラッシュ（無敵）※1	1	41
シャンフェイ	万泊倹家	10	23
	真心牙（無敵）	2	56
マキシマ	マキシマリフト	18	43
大門	裏投げ	23	38
ラモン	サマーソルト	17	36
クラーク	ランニングスリー	12	40
ユリ	百烈びんた	15	26
	ユリちょう蒸舞	4	44
タクマ	翔乱脚	21	36
雛子	がぶり寄り	25	35
シャンフェイ	閃星肘皇	27	23
	閃星肘皇・心砕凄	30	25
[illegible]	龍研ぎ	11	—
ヴァネッサ	チャンピオンパンチャー ※2	7	—
アンディ	撃壁背水掌	11	—
タクマ	真・鬼神拳	11	—
キング	ミラージュダンス	7	—
ケンスウ	仙氣発剄	6	—
[illegible]	桃花鳥つぶて	1	—
雛子	寄り切り	31	28
アンヘル	マッドマーダールーレット	11	28
	ライド ユア サイクル	18	2
	ア ガーデントゥプレイ ウィズ ゴースツ	25	28

発生：動作開始から投げ判定発生までの時間（移動投げは密着状態で計測）。スキ：空振りモーション（投げ判定消失後）の長さ。どちらも単位はフレーム＝約1／60秒。　※1：数値はリアルカウンター後のもの。※2：相手は立ちガード可能、相手空中時に発動可能

コマンド投げの知識

コマンド投げは、成立までの動作によって「1フレーム投げ」「時間がかかる投げ」「移動投げ」「打撃投げ」「ガードポーズを取られてしまう投げ」の5タイプに分けられる。このうち「打撃投げ」以外の4タイプは、失敗時に空振りモーション（スキ）が発生してしまうのが特徴。これの長さは技によって異なるが、基本的に垂直小ジャンプで回避されると連続技をくらってしまう程度の長さはある。では、タイプ別に性質を解説していこう。

防御側は、コマンド投げを読んだら小ジャンプで回避して、空振りに連続技を狙え！

●「1フレーム投げ」
コマンド成立と同時に相手を投げることができるタイプ。ガードを崩す手段としてはもちろん、発生を活かして反撃や割り込みなどの防御面にも活用できるのが特徴だ。

●「時間がかかる投げ」
動作開始からつかむまでに少し時間がかかるため、「1フレーム投げ」に比べてジャンプで回避されたりしやすいが、つかむまでは無敵になっている技（左表で無敵とあるもの）も多いので決めやすい。

●「移動投げ」
一定距離を高速で移動し、相手に接近すると投げを出す仕組み。遠距離からの奇襲に使いやすく、打撃技でつぶされにくいものが多い。ただし、読まれるとその移動がアダとなってジャンプで回避されやすいのが難点。しかも相手の目の前で止まるため、小ジャンプ攻撃（＋連続技）のマトになってしまうので注意したい。

●「打撃投げ」
投げと同じ条件で出せる初段がガード不能の連続打撃。技が成立すると、相手に関係なく繰り出すようになっている。打撃技なのでヒットするまでに時間がかかる上、緊急回避で回避されたり、空中でヒットすると全段ヒットしないのが弱点。その代わり、投げが成立しない状況で入力しても失敗モーションは出ない。この点はほかのタイプに比べて優れているといえる。

打撃投げは失敗モーションが無いのは強みだが、緊急回避でかわされてしまう。

●「ガードポーズを取られてしまう投げ」
相手がガード入力をしていると、出始めのモーションに対してガードポーズを取ってしまい、投げることができない（詳しくは後述）。相手がノーガードでないと決められないため、実用性は非常に低い。

投げの成立条件について

本作の投げは、連続技に組み込めることや（コマンド投げ限定）、無敵技の無敵時間中を投げることができるなど、全体的に高性能といえる。この強力な投げの成立条件をここでしっかり覚えよう。

まずは基本的な成立条件について。これは、「相手が地上に居て、ガードポーズを取っていない状態にあること」が正解。ポイントは、投げ判定が出た瞬間（時間のかかる投げ、移動投げ、ガードポーズを取られてしまう投げはコマンド完成の瞬間でないことに注意）に相手がガードポーズを取っていた場合は、絶対に投げることができない点。打撃をガードさせた後の一定時間はもちろん、小ジャンプ攻撃空振りから着地で投げを狙うときなども、空振りした技に対してガードポーズを取られてしまう（投げられない）可能性があるので注意したい。

相手がガードポーズを取っていると、投げを決めることができないのがポイント。

また、ダウンしない吹っ飛びから着地した後やダウン状態から起き上がった後は、一定時間（前者は8、後者は9フレーム）投げに対して無敵になるため、すぐには投げられないことも覚えておこう。

ここで、投げに対する防御テクニック「ガードポーズの継続」を紹介。これは、一度ガードポーズを取った後に立ちガードとしゃがみガードを入れ替え続けることで、ガードポーズを継続させるというもの。この動作を繰り返している限り相手の投げをくらうことはないので、要所で使うと抜群の防御手段になるのだ。

ガード段の切り替えは、ガードポーズが完全に解けるまで（10フレーム以内）に行なえばいい。切り替えた後はガードポーズが初期状態に戻るため、再度10フレーム以内に切り替えれば永遠に持続するぞ。

具体的な使い方としては、ジャンプ攻撃や弱攻撃をガードした後にガードポーズを継続させ、その後の小（中）ジャンプ→着地投げやダッシュ投げを防ぐ、といったものが挙げられる。うまくコマンド投げを回避できたら、空振りモーションに反撃をしよう。

コマンド投げを空振りさせたら、しっかり連続技を入れるのが理想形。精進あるのみだ。

相手の攻撃を受けたら、ガード入力で屈伸運動。シリーズ伝統の対投げ完全防御法だ！

1フレームコマンド投げの悪夢

その攻撃発生、投げ間合い、ダメージから考えると、『K.O.F.』シリーズ最強の技ともいえる「1フレームコマンド投げ」。ただ、この強力無比な技にも死角があった。それは「振り向き」だ。

自キャラが振り向いた瞬間は、右に挙げた投げの成立条件「相手が地上に居てガードポーズを取っていない状態」を満たしていても、1フレームコマンド投げを決めることができないのだ。通常投げやほかのコマンド投げなら大丈夫なのに……。

原因不明のこの現象。状況を覚えて注意するようにしたい。よくあるのは、前転で相手の後ろに回り込んだ瞬間や、小ジャンプなどでを相手を跳び越した後だろう。いずれもコマンドを先行入力してしまいがちだが、投げられないので注意。そのほかには、相手に頭を向けた状態のダウンから起き上がった後や、相手に頭を向けた状態のダウンしない吹っ飛びから着地した後（ワイヤーダメージ発生後が代表例）が挙がる。気を付けよう。

ワイヤーダメージ後に通常技で追撃した後は、着地に地上技を重ねるのも有効。

前転で相手の後ろに回り込むと、頼りの1フレームコマンド投げは成立しない。

ガードポーズ継続テクニック：本誌『K.O.F 2001』ライターの一人が、秘蔵テクニックとしてこれをこう呼んだ。「ラオウガード」と。しかし、一部のプレイヤーは既に知っていたのもまた事実。何にせよ、このテクニックはコマンド投げを持つキャラに対してかなり有効に活用できるため、ぜひともマスターしてほしい。

君は付いてこれるか？

ストライカーマニアックス

発売から二ヵ月。そろそろキャラを動かすだけでは満足できないプレイヤーも現れてきたのではないだろうか？
そんなアナタに捧げます、ストライカー特集。この特異なシステムを極めれば、キミも異世界の住人だ。

ストライカー豆知識集

知っているとかなりトクをする小ネタを紹介。熟読して気になるアイツに差を付けよう！

ダウン技からのストライカー

本来、ダウン効果のある技をヒットさせた後は、キャンセルストライカーの成立条件から外れてしまう（ストライカーを呼べないようになっている）。しかし、ある条件を満たしている技のみ、ダウンを奪った後にストライカーを使えることが発覚した。

その条件とは、①多段技である　②ダウンを奪う直前までキャンセルストライカーを使える状態にある　というもの。簡単にいうと、技の途中が普通の地上のけぞりになっている技は、ダウンさせた後も呼べるということだ。

そのため、相手がダウンした後にもストライカーを呼べるぞ。追加技後でもOKだ。

強クロウバイツは1段目が地上のけぞりになるので、キャンセルストライカーが可能。

また、特殊な例として、Kの強アイントリガー・セカンドシェル、鞭の強飛天脚、京の七拾五式・改で上記の条件を満たして浮かせた後は、追撃時（追撃後）にもストライカーを使うことができる。ただし、この場合の追撃は通常技（ジャンプ攻撃やC＋DでもOK）で行なうことが条件。特殊技や必殺技を出してしまうと、ストライカーを使うことはできなくなってしまう。

京の七拾五式・改など、キャンセルストライカー可能なポイントがある浮かせ技後は、

何と、ジャンプ攻撃で追撃した後にもストライカーを呼ぶことができるぞ。

使いこなせば連続技の幅を広げることができそうだ。自分だけの世界を作ろう。

アンディの疾風横拳は単体の技と認識されているためか呼べない。地獄ショックだ。

やられ中ストライカーの謎

連続技を決められている最中にストライカーを呼び出すことができ「？」と思ったことはないだろうか？ この謎の現象の真相と発動条件が分かったので紹介しよう。

それは「キャンセルストライカーが可能な状態で相手にガードキャンセル（種類は問わない）をされると、一度だけいつでもストライカーを呼び出せるようになる」というもの。やられ中だけでなく、ガード中、緊急回避中なども呼び出せるぞ。ただし、特殊技、必殺技、超必殺技を出すと、この状態は解除されてしまう。見た目にも面白いので、相手にガードキャンセルを使われたらぜひ狙ってみよう。

ガードキャンセルをされると「いつでもストライカー（仮）」が仕込まれた状態になる。

その後に攻められて連続技をくらったとしても、BC同時押しを入力してみると……、

何と助けにきてくれるではあーりませんか!! 向こう側から怒号が聞こえてきそう。

コマンド入力の工夫

キャンセルストライカーを絡めた連係や連続技を作る際に、出したい必殺技との複合入力が成立しないことがある。ここでは、そんな場合に役立つ入力の工夫の一例を紹介。

例えばテリーの場合、↓↙←＋BC同時押しだと強バーンナックルが出てしまうが、ボタンをB・Cとずらして押しすれば、弱クラックシュートキャンセルストライカーが可能だ。また、BC同時押し＋A（どちらも押しっぱなしでOK）と素早く入力すると、弱バーンナックルキャンセルストライカーにできるぞ。ただ、後者の入力は必殺技の優先順位によっては意味が無い場合があるので注意。

B・Cと素早く入力することで、弱クラックを出しながらのキャンセルストライカーに。

テリーの場合、↓↙←コマンドでストライカーを出すと強バーンが出てしまうが……。

今月のストライカー

庵は状況に合わせてさまざまな使い方ができる、引き出しが多いストライカーだ。

まず、出現時の攻撃判定の発生が早いので、呼び出し動作の無敵を活かした緊急回避手段として使える。また、飛び道具の部分はやられ判定の無い吹き飛びにも当たるので、連係、連続技に活用できるぞ。

庵を呼び出して撃退！ カウンターヒットするとワイヤーダメージが発生するぞ。

画面端に追い詰められてしまったときなどに、相手が跳び込んできたら……。

跳び越そうとした相手を迎撃すれば、飛び道具部分もヒットして追い打ちできることも。

リーチの長い通常技などから呼び出せば、プレッシャーをかけることができる。

ゲー事典　**特殊なストライカー呼び出し補足**：京の七拾五式・改などを当てた後は、ガードキャンセル行動をされた直後と同じ状態になっているようだ。これは、相手が起き上がるか受け身を取るまで持続する。また、ガードキャンセルされた技をキャンセルして必殺技などを出していた場合、そこで既に必殺技を出したとみなされ、特殊な状態が即座に解除されてしまう。

番外編 ストライカー対策室

飛び道具を3発も放つ舞は、連係に活躍する非常にやっかいなストライカー。おとなしくしているとやりたい放題に動かれてしまうので、何とか対策したいところ。まずは飛び道具の性質を見てみると、3発目ヒット後は基本的に追撃不可能となっている。よって、3発目だけをわざとくらうのが得策だ。もしガードしてしまったら、パワーゲージを惜しまずガードキャンセルしてしまおう。

ストライカー舞の出現を確認したら、落ち着いて飛び道具が近付くのを待ち、1発目を引き付けて前転しよう。

すると、ちょうど3発目だけをくらう形になるぞ。ダメージはほとんど無いので、相手はパワーゲージの使い損。

ジャンプが高く、軌道を途中で変えることができる技を持つキャラならば、跳び越えるのもたまにはいい。

特選!! ストライカー連係集

ハイデルン & ST舞

着地後のファイナルブリンガーまで連続ヒット。コマンド入力はゆっくり確実に。

着地後に中ジャンプ昇りCでしゃがみガードを崩す。舞の扇子がつながって……。

まずはめくりでジャンプCを当てて、キャンセルストライカーで舞を呼び出そう。

鱗 & STシャンフェイ

昇りジャンプCなどでガードを崩せばシャンフェイもヒット。連続技を決めていこう。

立ちAを1発出して相手の動きを止め、シャンフェイの攻撃をガードさせる。

画面端で強襲をガードさせてシャンフェイ呼び出し。ヒット時はダウン状態を拾える。

タクマ & STセス

たまたまセスがヒットするようなことがあったら、暫烈拳でパワーゲージ回復だ。

そして虎煌拳をひたすら連発。細かいことは気にせず、ノリ重視でやるのが楽しいぞ。

とりあえず虎煌拳を当てて、適当にセスを呼んでみる。

驚愕!! ストライカー連続技集

紅丸 & STラルフ

もつれた際に呼んだラルフがヒット。2段目まで当たれば相手は受け身不能。

ここでタイミングを計ってダッシュで追いかける。多少慣れが必要だろう。

すべるようにダウンする相手に、中ジャンプCを重ねてみよう。すると……。

なぜか相手は地上のけぞりに。ここからの連続技にもSTを絡めると……。

庵 & STアンヘル・シャンフェイ

強襲花1発からBC同時押しで闇払いを出し、アンヘルを呼び出す。

大ジャンプで相手を跳び越して←+Bを当て、しゃがみAから屑風へ。

立ちC→➡+Aから強襲花へ。3発目をBCで出してシャンフェイを呼ぶ。

シャンフェイの3段目と同時に弱攻撃から屑風。補正が切れて大ダメージ。

ジョー & STアンヘル・ヴァネッサ・リョウ

近距離立ちCからスタート。ストライカーの配置に注意しよう。

レバー前とBC同時押しで、➡+Bとアンヘルを同時に出す。

そしてキャンセルで黄金のカカトへ。これもBC同時押し入力だ。

黄金のカカトヒット中にBCを押して締める。4人がかりの連続技が完成だ。

ゲー事典 ストライカー連続技補足 上で紹介した庵のストライカー連続技は、アンヘルの後も途中からダメージ補正が切れている。どうやら、通常技キャンセルで屑風を決めると、その後の追撃はダメージ補正を受けないようなのだ。シャンフェイの[illegible]も同じタイプのコマンド投げだが、こちらは通常技から連続技にならない。この現象は、庵だけの特権といえそうだ。

対戦攻略 アンディ・ボガード

ANDY BOGARD

骨法の極みは蹴りにあり。ジャンプDに始まりジャンプDに終わるもよし、いろいろとやるもよし。使うほどに味が出る、それがアンディ・ボガード。

Text：樫限堂

基本的な立ち回り

地上での強力なけん制技は無いが、ジャンプDは地上・空中戦どちらの相手に対しても強力。けん制技として機能すると同時に、置いておく対空技としての役目も果たしてくれる。「使う技は垂直&後方ジャンプDだけ」ぐらいの使用頻度でも問題無い。

しかし、これだけでは動きがパターン化して読まれやすくなるので、たまに遠距離立ちB&Cを使っていこう。

跳び込みにはD or C+Dを使っていき、ガードされたら中段攻撃である後方ジャンプ昇りDとしゃがみB→◆+A(1段目)→斬影拳の二択を仕掛けていく攻めが強い。

相手が跳び込んできたら、強昇龍弾でしっかり落としていきたい。また、跳び込みを見てから後方ジャンプDを出す対空もなかなか信頼できる。

なお、跳び込みを引き付けて強昇龍弾を出すと、相手のジャンプ攻撃と相打ちになることがある。このときにアンディが地上やられ状態なら追撃することが可能で、MAX版超裂破弾のほか、カウンターヒット時はダッシュから◆+A(◆+C)を決められるぞ。相打ち時には素早い反応を

ジャンプDは対地、対空ともに強力で、ガードを崩す手段としても使える万能技だ！

MAX超裂破弾や◆+Aをヒットさせることができる。常に意識しておこう。

対空の強昇龍弾を引き付けて出したときに、ジャンプ攻撃と相打ちになったら……。

ガードを崩すには？

昇りDとしゃがみBだけでも相手のガードを崩せるが、そこに投げを加えれば、さらなる戦力UPを期待できる。

アンディのC投げは、相手が受身不能かつアンディ側が素早く動き出せる非常に優れた技。しかも、通常投げなのにパワーゲージがたまるという特典付き(欄外参照)。

C投げを決めた後は、起き攻めをしてもいいし、幻影不知火でパワーゲージをためてもいい。バックステップ↓弱幻影不知火を2回まで安全に出せるので、かなりの量パワーゲージをためられるぞ。

打撃投げである撃壁背水掌は、技の出が若干遅いものの、追撃で大ダメージを与えられるのでぜひ狙っていきたい。

追撃はダッシュ◆+A↓前方大ジャンプCまたはMAX版超裂破弾が安定だ。◆+A後の追撃は、画面端なら垂直ジャンプCにしよう。前方ジャンプCより威力が高いぞ。

また、画面端限定で難度も高いが、撃壁背水掌↓◆+A(1段目)↓飛翔拳↓強昇龍弾、なんてのも入る。◆+Aを当てる前に若干後ろへ下がっておくと、その後の飛翔拳が当たりやすくなるぞ。ただ、ダメージはそれほど増えないので、実戦で無理に狙う必要は無いかもしれない。

そのほか、幻影不知火を使ってガードを崩す戦法もある。相手を跳び越えるようにジャンプしてから幻影不知火を出すことで、ガード方向を惑わすというものだ。パワーゲージが3本以上あれば、幻影不知火↓幻影不知火・下派↓スーパーキャンセルMAX版超裂破弾という連続技を狙うことができるので特に有効だ。

C投げ後に幻影不知火を2回出せば、パワーゲージをゼロからここまでためられる。

飛翔拳をヒットさせることができる。難度の高さにダメージが見合うかは微妙なところ。

撃壁背水掌後に歩いて少し下がり、ここまで引き付けてから◆+Aを当てれば……。

知って得する!? 小ネタ集

C+Dは特殊技でもキャンセルできるので、◆+Aや◆+Bを出すこともできる。

しゃがみDは姿勢が非常に低くなるので、さまざまな飛び道具を避けることができる。もちろん、ベノムストライクやクロスカッターや虎煌拳はもちろん、超球弾だって避けられるぞ。

アンディのすべての技は、カウンターヒットしても基本ダメージ値が変わらない(ダメージ補正への影響は受ける)。カウンターヒット時はダメージが倍近くに跳ね上がるキャラもいるのに……。

しゃがみB↓◆+A(1段目)や、斬影拳(スーパーキャンセル)からの斬影流星拳は、間合いやタイミングが悪いと相手の目の前で止まってしまう(空振りする)ことがある。

撃壁背水掌の移動距離は弱よりも強の方が長い。これは、後転で避けられた場合に、強の方が追い付きやすいということ。ただし、左右(コマンド入力方向)が突然入れ替わったときなどに、弱は飛翔拳の暴発で済むが、強は激・飛翔拳が出てしまうのが痛い。

姿勢が低くなるしゃがみD。宙を進む飛び道具を回避する手段としても使えるぞ。

しゃがみCをヒット確認せよ!!

斬影流星拳は弱攻撃からつながるほど出が早く、しゃがみCはキャンセル可能時間が長い。これを利用すれば、しゃがみCのヒットを確認してから斬影流星拳を決めることが可能。しゃがみCを出した後コマンドのレバー部分だけを入力しておき、ヒットを確認したらボタンを押せばOKだ。ただし、しゃがみCの先端が当たった場合は斬影流星拳がつながらないことが多いので注意しよう。

なお、しゃがみCは出が早いので接近戦で便利な技。例えば、しゃがみA→しゃがみCは連続技ではないが、しゃがみAをガードした後動こうとした相手にしゃがみCが当たりやすい。このような連係からヒット確認ができれば強烈だぞ！

しゃがみCを出したら、斬影流星拳のレバー部分だけ入力しておいて……。

ヒットを確認したらボタンを押せば、斬影流星拳を連続ヒットさせることができる！

しゃがみA→しゃがみCは連続技ではないが、割り込まれにくく連係攻撃として強力。

昇りジャンプDが中段にならないキャラ：紅丸、庵、レオナ、ジョー、ユリ、雛、シャンフェイ、フォクシー、クーラ、アテナ、ケンスウ、チン、バオ、チョイ

C投げのパワーゲージ増加量：開始後、何も技を出さずに投げても増加しない。空振りでもいいから技を出しておかないとパワーゲージは増えないぞ。また、増加量も一定ではない。

対戦攻略 アンヘル

ANGEL

数々の特徴的な必殺技は、使い方によって攻めのバリエーションやダメージが大きく増えるぞ。その性能を存分に引き出し、闘いを有利に進めよう。

Text：OYZ

ジャンプC+Dからの攻撃連係

めくりジャンプCを起点とした攻めは、理想的な展開の一つ。ただ、めくりジャンプCは相手のジャンプ攻撃やジャンプ防止技に弱いのも事実。そこで今回は、比較的ガードさせやすいジャンプC+Dからの攻めを紹介しよう。

ジャンプC+Dをガードさせた後の選択肢は、主に以下の三つがある。①着地直後にフォーマリスツ ブルー。②ダッシュで近付いて近距離立ちD。③前転or後転。それぞれの効果は以下の通りだ。

①は下段技なのでジャンプで逃げようとする相手に有効。ただし、ジャンプC+Dの先端をガードさせた後は届かないことがあるので注意。

②は、通常技での割り込み（ジャンプ防止の立ちAなど）をつぶしやすく、その後の展開も重要。ギリギリ連続ガードにならないタイミングで当てるのがベストだ。

③は無敵技で割り込もうとする相手に。無敵技に対してあえて強気に出るなら、弱レプンカムイ（当たる前にキャンセル）→UCサークルの技→+B or Dと出してみるといい。出始めの無敵時間をうまく合わせれば、相手の無敵技を回避しつつ攻撃できるぞ。

攻めの起点となるジャンプC+D。このぐらい深めにガードさせれば、その後スムーズに攻め込むことができる。

ジャンプC+Dをガードさせた後に弱レプンカムイ。タイミングを合わせて……

→+BorDを出せば、相手の攻撃を回避しながらヒット！ 超必殺技までつながるぞ。

レプンカムイ後のダメージUP

まずは弱レプンカムイ。主に中間距離でのけん制技として活躍し、タイミングによっては相手の跳び込みを迎撃できることもある。このとき、先端がヒットした場合を除いて、レッドスカイ オブ ジャポネシア（以下レッドスカイ）で追撃することができるぞ。

弱レプンカムイヒット後に強気で攻めたい場合は、インポテント シンプトム（↓+B or D）→ライド ユア サイクル（←↙↓↘→+B or D）と出してみよう。相手が受け身を取らなかった場合は、ダウン状態にインポテント シンプトムが連続ヒット。受け身を取った場合は、その終わり際にライド ユア サイクル（投げ判定）が重なるのだ。

一方の強レプンカムイは、当て方次第で発生の早い技につながることが判明。条件は簡単で、強レプンカムイを攻撃持続時間の終わり際で当てればOKだ。ガード（ガードはじき）、ヒットを問わずつながるぞ。その後、立ちA→近距離立ちD→UCとつなげば、ダメージ効率が飛躍的にアップ！ 起き上がりやダウンしない吹っ飛びの着地に重ねよう。なお、立ちAは省略可能だが、強レプンカムイからのつなぎは若干難しくなる。

弱レプンカムイは対空も兼ねた優秀なけん制技。こんな感じで空中ヒットしたら……

レッドスカイが追撃としてヒットする。ダメージは小さいがその後の起き攻めは重要だ。

相手の着地に強レプンカムイの終わり際が重なり、大ダメージを与えるチャンスに。

このぐらいの高さで立ちAを当てて、キャンセルしないで強レプンカムイ。

画面端でクラウン アンダー ザ スカイヒット後、追い打ちからの連係に一工夫。

ビヨンド ザ フレイムスを使う！

UC始動技のビヨンド ザ フレイムス（以下ビヨンド）は、研究の余地がある技の一つ。UCを追加入力しなかった場合とした場合に分けて、性質と使い方を解説しよう。

まず追加入力をしなかった場合。一定距離を走っていき、相手に近付くと後ろに回り込む動作へと移行する。相手に近付けなければ走るだけで終了。なお、弱強の違いは無い。

相手の起き上がる前に使って、後ろに回り込む使い方が有効だ。間合いは若干離れてしまうが、相手はコマンド系必殺技を出しにくくなるぞ。

追加入力をした場合は、ビヨンドの弱強で動作が異なる。

弱ビヨンドから追加入力をすると、相手に近付いた時点でタックルのような攻撃を出し、その後相手の後ろに回り込んでから入力したUCサークル技を出す。タックルとUCサークル技の間に割り込まれてしまうが、ガードを左右に揺さぶることが可能だ。ただし、発生の早いUCサークル技（↑+A or C、↓+A or C、→+B or D）は、相手がガードを左右に入れ替えなくても防がれる（左右に揺さぶれない）点に注意。オススメなのは中段の→+A or C。攻撃判定が出るまでは下半身に喰らい判定がないので、相手の割り込みに強いのも利点だ。

強ビヨンドは追加入力をした時点でUCサークル技に派生。ビヨンドとUCサークル技の↓+B or Dの移動距離を活かせば、遠距離からの奇襲技としても機能するぞ。また、レッドスカイヒット後、相手の起き上がりに強ビヨンドから→+B or Dを重ねるのも見切られにくく有効。ヒット確認は難しいので、超必殺技まで出し切ってしまおう。

裏に回った後は間合いが少し離れるので、しゃがみCやしゃがみDを重ねよう。

ダウンを奪った後ビヨンドで裏に回り込めば、相手はコマンドの技が出しにくくなる。

近距離立ちD→→+Bから弱ビヨンドにつなぎ、UCサークル技の→+AorCを入力。

まずはタックルが出る。ここまでは連続ガードだ。

さらに後ろへ回ってから→+AorCの中段攻撃。相手はガードが非常に難しいだろう。

ゲー事典 [illegible]レプンカムイ[illegible] 画面端で→→+AorCヒット後は、[illegible]で紹介した[illegible]定連続技と、上記の強レプンカムイ重ねを併せて狙うといい。まずは連続技を狙い、↑+AorC→→+BorDまでに当てた高さをチェック。少しでも高いと次の→→+AorCが当たらないので、立ちAに切り替えて強レプンカムイ重ねに移行するのだ。見極めは慣れれば意外と簡単だぞ。

KYO KUSANAGI

対戦攻略
草薙京

大蛇薙の特異な操作をマスターし、連続技のダメージアップを図ろう。ストライカーを絡めた連続技も多彩で面白いぞ。

Text：ケンちゃん

大蛇薙の謎

大蛇薙は待機してから出すと攻撃までの動作が早くなるため、一瞬待機してから出すことで、待機せずに出すよりも早く攻撃判定を発生させられる。この現象を利用すれば、近距離立ちC→➡+Bからはもちろん、強七拾五式・改→弱轢鉄からもスーパーキャンセル無しで連続ヒットするぞ。

ボタンを離すタイミングは最速の必要があるのでかなりシビアだが、連続技の威力がアップするので、京使いを目指すならマスターしたい。

暗転直後までボタンを押し続けて開放しよう。タイミングの問題なので練習あるのみ！

メイン連続技である近距離立ちC→➡+Bからキャンセル大蛇薙を入力したら……

七拾五式・改の謎

通常、相手を浮かせての連続技中にストライカーを呼ぶことは不可能だが、七拾五式・改で浮かせた場合は、その法則に当てはまらない特殊な状況となっている。

例を挙げてみると、強七拾五式・改→弱轢鉄（➡⬊⬇⬋⬅+BC同時押しでストライカーを同時に呼び出す）→ストライカー庵→弱轢鉄、といった「2000」ライクな連続技を作ることが可能だ。

この現象に加えて、ダウンした相手を強制的に立たせることができるストライカーシャンフェイを利用すれば、以下のような連続技が可能だ。

●（画面端）ジャンプC→近距離立ちC→強七拾五式・改→弱R.E.D.Kick→ストライカーシャンフェイ→ジャンプC…（以下繰り返し）

パワーゲージがある限り決め続けることができるぞ。ダメージ効率を考えるとお得な感じはしないが、知っておいて損はないはず。注意点が二つあるので解説しておこう。

一つ目は、弱R.E.D.Kick+ストライカーシャンフェイの入力。七拾五式・改の硬直が解ける直前に行なう必要があり、少しでも遅れるとストライカー呼び出し動作になってしまうので注意。七拾五式・改の硬直が切れる直前に⬅⬇⬊+BC同時押しを完成させ、ボタンを押し続けると成功率が上がるはず。

二つ目は、連続技のつなぎが早すぎるとシャンフェイが画面に残ってしまい、2ループ目以降に呼び出せない点。七拾五式・改にディレイをかけたり、ジャンプCを極力遅らせるなどして時間を稼ごう。

七十五式・改をヒットさせた後は、相手が浮いていてもストライカーを呼べるので……

必殺技コマンド+BCで必殺技と同時にストライカーを呼び出すことが可能。硬直が解ける直前に入力しよう。

R.E.D.KicKは受け身不能なのでシャンフェイ確定！ 再度呼び出すにはジャンプ攻撃を遅らせる必要があるぞ。

YURI SAKAZAKI

対戦攻略
ユリ・サカザキ

スキの小さい飛び道具と突進技、おまけに通常技もイケてる上に対空技も完備。父、兄を超え、極限流最強になる日も近い!?

Text：ケンちゃん

虎煌拳に注目！

ユリの虎煌拳は、タクマのように画面端まで飛んでいかず、リョウのように発生が早いわけでもない。だが、技後の硬直が短く、ガードさせた後の状況は基本的にユリ有利。攻撃判定が大きく小&中ジャンプ防止にもなるので、立ち回りで積極的に使える性能のいい飛び道具といえる。虎煌拳と弱空牙で、いわゆる「跳ばせて落とす」戦法を取ることも可能というわけだ。

ここで有効な連係を紹介。

●しゃがみD→強虎煌拳

しゃがみDをけん制および連係に使う場合は、常に強虎煌拳まで入力しておくといい。強虎煌拳をガードさせれば、その後の状況は当然ユリ側が有利。ダッシュや跳び込みなどを利用して接近し、攻勢を維持しよう。なお、しゃがみDと虎煌拳の間は連続ガードになっておらず、相手は前転での回避が可能。だが、前転の硬直が解ける前にユリ側が動けるようになるので、通常投げやしゃがみCからの連続技で対処が可能だ。ただし、しゃがみDにガードキャンセル前転をされると反撃を受けるので、相手のパワーゲージのたまり具合など、状況を見極めて使う必要があるぞ。

相手が虎煌拳をガードした場合は、有利な状況を活かして接近する。ダッシュからラッシュを仕掛けたい。

しゃがみD→強虎煌拳は強力な連係。積極的に狙いたい。これに対して相手の取る行動に、随時対処していこう。

前転で避けた場合はこちらが先に動けるので、スキにしゃがみC→➡+Bからの高威力連続技をたたき込もう。

MAX版飛燕鳳凰脚を使うポイント

MAX版飛燕鳳凰脚は発生が早い上にダメージが大きく、しゃがみB→しゃがみAやしゃがみC→➡+Bからの連続技に重宝する。また、攻撃面での使い方だけでなく、無敵時間の長さを利用すれば防御面でも十分に活用できるぞ。

●跳び込みに対して

基本的に対空はしゃがみCや弱空牙で事足りるが、ダメージが大きく確実に迎撃することができるので、パワーゲージがある場合は積極的に狙いたい。前方への有効範囲も広いので、多少遠くに着地する跳び込みであっても迎撃できるのがうれしいところだ。

●飛び道具に対して

突進スピードと無敵時間を活かし、相手のけん制飛び道具に合わせる使い方も効果的。同様に、通常技キャンセル飛び道具といった連係への割り込みにも利用できる。ただし、十分に引き付けないと抜け切ることができないので注意。

すり抜けて一方的に攻撃できる。ただし、遅いとガードされる場合があるので注意。

コマンドのレバーを入力しておき、飛び道具を十分引き付けてからボタンを押そう。

ゲー事典
京補足：先月号のストライカーページに載せた舞との連携だが、近距離立ちD→毒咬みが連続ガードではないという弱点がある。防御側はその弱点を突き、無敵必殺技などで回避したい。
ユリ小ネタ：強空牙は無敵時間自体は皆無だが、突進中の姿勢が極端に低い。そのため、タクマの虎煌拳のような宙を飛ぶタイプの飛び道具をくぐれる。狙う機会はあまりないが…

対戦攻略 フォクシー

今回は特殊な性質を持つしゃがみBにスポットを当ててみた。追加操作の方法と有効な連係を覚えれば、即戦力間違いナシだ。

しゃがみBの性質を知る

フォクシーのしゃがみB。攻撃発生はあまり早くないごく普通のこの技が、今、全世界を揺るがせている。それは、特定の条件でガード不能になるからだ。では、どうすればガード不能になるのか？ 今回はこのミラクルなしゃがみBにスポットを当てて、じっくり解説していこう。

まず基本的な特徴として、攻撃持続時間の終わり際2フレームのタイミングで当てるとガード不能、というものがある。これは相手の起き上がりやダウンしない吹っ飛びの着地に重ねておけば狙えるぞ。

次は地上の相手に対してしゃがみBを出す場合。これはしゃがみBを出した後、先ほどの終わり際2フレームのタイミングでしゃがみCorDの入力をすればいい。これでしゃがみBが2段技になり（攻撃判定が復活する）、この2段目が終わり際2フレームのタイミングで出るためガード不能となる。ポイントはCとDを両方とも受け付けている点で、CとDをずらすように押せば格段に精度が上がるぞ。

そして地上の相手に対する最終兵器が次のモノ。しゃがみBを出した後、持続時間の終わり際5フレーム間にC＋Dの入力をする方法だ。やはり多段化してガード不能になるぞ。C＋Dを出せる入力ならいいので、レバー下方向以外でCDを同時に押せばOK。この入力なら受け付け時間が長いので、慣れればほとんど失敗しないのがコワイ。

持続時間の終わり際5フレーム以内に、レバー下方向以外でCDを同時に押そう。

しゃがみBをガードさせたら強力連係の始まり始まり～。ヒットしててもいいけどね。

実戦的な1セット考察

しゃがみBの多段&ガード不能化を使うのであれば、とことん強さを追求してみよう。

まず考えつくのが、しゃがみBとしゃがみAの組み合わせ。しゃがみAの方が断然攻撃発生が早いので、ジャンプ攻撃からのつなぎに重宝するのは以前説明した通り。結局しゃがみBを当てることになるので、しゃがみA↓しゃがみBをメインにするといいぞ。

次にチェックすべきは、多段化しゃがみBからの連続技。これは再度しゃがみBにつなぐのではなく、有効間合いを広くするためにいきなり➡＋Aへつなぐ方がいい。タイミングを覚えてしまおう。

このとき、➡＋Aへのキャンセルは素早く入力しなければいけないが、多段化用のC＋Dを入力するときにあらかじめレバーを➡に入れておけば、後はAを押すだけで➡＋Aへつなぐことができる。この方法なら簡単に連続技を決められる上、相手とキャラ程度離れた間合いからでも狙えるので、起き攻め時にリバーサル投げを気にせず攻撃できるのがオイシイ。

やるからには極めよう。しゃがみA始動と➡＋Aへのつなぎを意識したいところ。

対戦攻略 チョイ・ボンゲ

若干、防御面に不安のあるチョイだが、ストライカーの力を借りれば弱点を克服できるぞ！

Text：OYZ

跳び込みをガードされた後は？

地上けん制技のリーチが短いチョイにとって、無理な地上戦は命取り。空中に居る時間を長くした方が有利に闘えるぞ。空中での動きを見切られないためにも、飛翔空裂斬や飛翔脚を適度に交ぜよう。

ダメージを与えにいく場合は、めくりジャンプCを狙う。絶妙な間合いで跳び込めば、ジャンプC自体で相手のガードを揺さぶれる。着地後はしゃがみB×2↓遠距離立ちA↓斬！猿月輪を狙うのが基本だ。また、裏の選択肢として中段になる後方ジャンプ昇りDも交ぜるといい。パワーゲージに余裕があれば、昇りジャンプD後にストライカーを呼んで攻めを継続させよう。

後方ジャンプ昇りDは中段攻撃として機能する。リスクも低いのでお買い得だ。

相性のいいストライカーセス

割り込みに使える技が乏しいチョイは、相手の連係がほかのキャラ以上に厳しい。そこで、割り込み用としてストライカーセスを選んでみよう。相手の起き攻めや連係を切り返す手段としてはもちろん、対空技としても活躍してくれる。また、前述した後方ジャンプ昇りDからキャンセルストライカーで呼び出せば、相手の行動を制限してくれるだろう。このとき相手が固まっているようなら、ずうずうしく攻めに行くのもアリ。

対空技としても機能する。信頼できる対空技の無いチョイにとっては、心強い味方だ。

連係への割り込みに活躍するセス。ガードキャンセルC＋Dと違ってダメージを取れる。

ストライカーセスがヒットした後は、旋風飛猿刺突↓方向転換（前方）×2で追撃しよう。このときに画面端へと到達すれば、さらに強飛翔空裂斬（目の前の壁で三角跳び）↓方向転換×2↓立ちDを決めることが可能だ。左右どちらの画面端でも、強飛翔空裂斬を⬇タメ⬆＋Dと入力するのがコツ。また、チョイが端に追い詰められている場合は、ストライカーセスヒット後に相手の下をくぐってから旋風飛猿刺突を決めれば（レバー前入れっぱなしでくぐって逆方向＋AでOK）、同様に強飛翔空裂斬＋αを決められる。ただし、2P側でプレイしている場合は、相手が逆向き（頭こちら側）で吹っ飛んでいないと強飛翔空裂斬を当てられないので覚えておこう。

2P側でプレイ時も強飛翔空裂斬で追撃が可能だ。最後は立ちDを当てるのが安定。

相手の下をくぐって旋風飛猿刺突を当てる。相手が逆向きになるので……、

画面端に追い詰められたときにストライカーセスがヒットしたら連続技のチャンス!!

ゲー事典
フォクシーの起き攻め：起き攻めをするときはジャンプC＋DかしゃがみAを重ねよう。前者は重ねが甘くても無敵技が無いキャラはガードするしかない。後者は遠めから重ねるといい。
チョイ補足：アッパーを出す前のストライカーセスが画面に居ると、相手はガードしがちに。そこで、斬！猿月輪の最大タメ（3段目ガード不能）を狙うのもアリ。威力は低いけど……。

WHIP

対キャラ攻略

ウィップ

メインダメージ源の一角を担うD投げと、守りの要である垂直ジャンプCへの対策を知り、堅固な動きを崩しにかかろう。 Text：ケンちゃん

D投げを封じろ！

ウィップのD投げは、ストリングス・ショット・タイプC（しゃがみA or 弱デザートイーグル）で追撃ができるので、ガードを崩して大ダメージを与える手段として重宝されている。そのため、通常投げは基本的にD投げを使ってくるはず。必ずDボタンで投げはずしを行なおう。裏をかかれてC投げをくらったとしても、大したダメージではないので気にする必要はない。

また、ジャンプで回避するというのも有効な手段の一つ。ウィップの投げ失敗で出る近距離立ちDは攻撃方向が上に向いているため、ジャンプ直後に引っかかる恐れがある。だが、発生は遅いのでジャンプの昇りで攻撃を出せばたたきつぶすことができるぞ。

そのほか、ガードの上下段を素早く切り替え、ガードポーズを取り続ける方法もある（P59参照）。だが、ウィップの連続技は基本的に下段始動なので、相手が打撃を仕掛けてきた場合を考えると、非常にリスキーな行動といえる。

D投げはウィップにとって重要なダメージ源。体力差を付けられないために、対策を知って無駄なダメージを受けないよう心掛けたい。

ジャンプ直後に何も技を出さないと、ウィップの近（遠）距離立ちDで撃墜される可能性があるので注意したい。

D投げを読んだらジャンプで避けるのが最も有効な選択肢。投げはずしでもいいが、見返りは無いのが難点。

必ず斜め下方向に鋭く出の早いジャンプ攻撃を出しておこう。大ジャンプから出せば、より効果的といえる。

垂直ジャンプCの対処法

ウィップの垂直ジャンプCは非常に攻撃範囲が広く、守りの要といえる技。中間～遠距離ではまずこの技を封じて、守りの一角を崩していきたい。

全キャラ共通の対処法としては、ウィップが垂直ジャンプから着地した瞬間に大ジャンプで跳び込み、次の垂直ジャンプの上を取る方法がある。ただし、先読みで跳ぶ必要があるため、ウィップがジャンプしていなかった場合は対空技の的となってしまう。

最も簡単な対処法は、宙を飛んでいくタイプの飛び道具を撃つこと。ウィップのジャンプはモーションが大きいため、飛び道具に引っかかりやすいのだ。そのため、適度にけん制の飛び道具を撃つことにより、垂直ジャンプ自体を防止できるというわけ。タクマやハイデルンなど、高性能な飛び道具を持ったキャラをウィップに当てるという対策は、単純だが有効といえる。

この通り。ただし、狙い過ぎるとソニックスローターのエジキになるので多用は禁物だ。

垂直ジャンプを繰り返すようなら、ウィップが着地した瞬間に大ジャンプすれば……。

LIN

対キャラ攻略

麟

自由気ままに固めて崩してくる麟。要所要所の切り返しポイントを把握しないと永遠に相手のターンなのでチェック必須だ！ Text：真瑞世

スキを見逃すな！

麟の必殺技はスキの大きさが分かりにくいものが多く、強引な連係でもまかり通っているのが現状。麟対策の第一歩は、そのベールに包まれた主要技のスキを知ることだ。

●**飛毛脚**：移動系の技で、強攻撃キャンセルなどで連係に使われることもある。実はキャンセルで出されてもこちらが先に動けるので、反撃が可能だ。ただし連係に使われる弱は足元が無敵なので注意。

●**強飛天脚**：ジャンプしつつ連続で蹴りを出す技で、ガード後は麟側が有利。出始めは弱いが見てからの迎撃は難しい。おとなしくしていよう。

●**強羅旋**：追加入力式の打撃技で、弱攻撃からの連続技に使われる。ガードした後は間合いこそ離れるが反撃は可能。手堅いのは、早い段階でガードキャンセル前転をすること。これなら麟側がどこで止めても反撃し放題だぞ。

●**蛇突牙**：地面から触手を伸ばすこの技は、ガード後麟側に引き寄せられたときのみ攻撃発生の早い技でギリギリ反撃が可能。ただし、蛇突牙→弱攻撃と連係されると意外に間隔が短いため、麟側も強気で行動しやすい。よって有利状態を過信して跳び込んだりするのではなく、反撃技をしっかり出す方がいいだろう。

●**千手羅殺**：攻撃発生が非常に早く威力も高いやっかいなMAX超必殺技。しかもガード後は間合いが離れるので反撃をミスしがちだ。よって、ガードキャンセル前転から反撃するとよい。このとき早めのガードキャンセルは攻撃判定持続中に終わってしまうので禁物。ある程度ガードで耐えてから行なうように。

飛毛脚は弱なら足元が、強は足元以外が無敵なので、打撃の選択を間違えないように。

強飛天脚以外の必殺技に反撃を狙え！　場合によってはガードキャンセル前転も重要。

ヤツのここに注目

今度は戦術に関する基礎的な知識を覚えていこう。

まずは遠距離立ちAなどで固められているとき。ここでは特殊技の➡＋Aに注意しよう。しゃがみガード不能で、その後に強烈な連続技が待っているからだ。下段はしゃがみDくらいしか無いので、立ちガードを多めにするといい。

次に近距離戦。ここでは昇り小ジャンプDとしゃがみの二択がやっかい。昇り小ジャンプCをくらった後はこちらの方が先に動けるのだが、少しでも割り込みが遅れると業界最速のしゃがみBに打ち負けてしまう。後転を多用して付き合わないようにしよう。

中～遠距離は比較的自由に動けるので重要。麟の遠距離立ちAでジャンプをつぶされることも多いが、これを嫌って通常ジャンプや大ジャンプをすると対応されやすく逆効果。それよりも、リーチの長いジャンプ攻撃の先端を当てるように小or中ジャンプで跳び込む方が効果的。強飛毛脚で大きく間合いを離されても、中ジャンプでひたすら追いかけて暴れさせないように。

先端を当てるような鋭い跳び込みに対応しにくい麟。強飛毛脚で逃げたら追うべし。

ゲー事典

VSウィップ補足：ウィップの待ちに焦らず、こちらも垂直ジャンプで待つといった行動も必要だ。逆に相手側を焦らせて、不用意なソニックスローターを誘えれば勝利は間近。

VS麟対策補足：麟の代表的な連係、近距離立ちD→➡＋Aor弱飛毛脚は、立ちガードを入力しつつ通常技を連打するとよい。➡＋Aはガードすることができ、弱飛毛脚には反撃できるぞ。

HEIDERN

対キャラ攻略

ハイデルン

ハイデルンの主力必殺技であるクロスカッターへの対策ができるようになれば、今までよりグッと闘いやすくなるぞ。　Text：極限堂

クロスカッターをどうする？

クロスカッターを弱で撃たれた場合、前転で避けることは極力控えたい。間合いが遠いときはハイデルンがダッシュで近付いてくることが多いため、前転のスキに連続技をくらってしまうことがある。

また、中間距離でも前転のスキにしゃがみDを当てられやすい。垂直ジャンプで避けたり、しゃがみBを出すことで避けられるキャラはそれを出すなど、回避行動にバリエーションを持たせたい。

逆に、強クロスカッターに対する前転は、反撃をくらうことがまず無いので有効だ。

そのほか、クロスカッターの下をくぐりながら攻撃できる技（庵の強葵花やヴァネッサのダッシュパンチャーなど）を持っていれば、それだけでハイデルンは簡単にはクロスカッターを撃てなくなるはず。「K.O.F.」はチーム戦なので、そのような技を持つキャラをハイデルンと闘わせるという戦術も考えていきたい。

しゃがみBでクロスカッターを避ければ、ガード時よりも素早く次の行動に移れる。

キャンセルさせない！

ハイデルンの近距離立ちC→➡+Bは連続ガードにならないので、ガード時に➡+Bまで出してくる相手には、無敵技で割り込んでダメージを与えよう。➡+Bは特殊技なのでカウンターヒットし、結構なダメージが期待できるぞ。

近距離立ちCからいきなりクロスカッターを出すようなら、キャラにもよるが通常ジャンプでクロスカッターを跳び越えてジャンプ攻撃を当てることができる。しゃがみD→クロスカッターも通常ジャンプで跳び越えればOKだ。しゃがみA×n→クロスカッターは、前転で避けて硬直に反撃を決めていくといい。

これらの対策を行なって、ハイデルンに通常技をキャンセルさせないようにしたい。

割り込むことができるぞ。出始めに無敵時間のある必殺技などで反撃していこう。

近距離立ちC→➡+Bの連続技は、ガード時は連続ガードにならないので……。

起き上がりを攻める

強ムーンスラッシャーは出始めに無敵時間が存在する非常にやっかいな技だが、低い位置に攻撃判定が出るのは遅く、その前に無敵時間が切れるという弱点がある。また、ストームブリンガーは投げるまでに時間がかかるため、起き上がりにきちんと攻撃を重ねればくらうことは無い。

よって、起き上がりを攻める際は攻撃姿勢の低い技を重ねるのが比較的安全といえる。強ムーンスラッシャーの無敵時間で避けられてしまうことが無いように、攻撃持続時間の長い技を重ねていこう。

低い位置に攻撃判定が出る前に無敵時間が切れるので、姿勢の低い技に弱い。

FOXY

対キャラ攻略

フォクシー

高性能なジャンプDに無敵技のプレニルニウム、加えてガード不能テクもあるが……、対策を立てれば彼女にだって勝てるはず!?　Text：極限堂

ジャンプDに競り勝つ！

フォクシーは強力な地上けん制技こそ無いものの、ジャンプDの判定が恐ろしく強い。これ一つで地上戦も空中戦も制されてしまうほどだ。

この技は下方向と横方向に対して非常に強い判定を持っているが、上方向に対してはそれほど強くないので、フォクシーより高い位置から攻撃を当てることで対処したい。

そのために使う技としては垂直ジャンプ攻撃が適している。フォクシーの小・中ジャンプは軌道が低く鋭いので、跳び込んでくると思ったらあらかじめ垂直ジャンプしておき、攻撃を置いておくといい。そうすれば、ジャンプDの上から当てることができるぞ。

垂直ジャンプで上方向から攻撃を仕掛ければ、ジャンプDに勝つことも可能だ。

プレニルニウム対策

出が早くスキも小さい無敵技のプレニルニウム。性能がいいだけに多用されがちなので、きっちり対処したい。

先端をガードしたときは、その場からでも届き、出の早さも十分な技で反撃しよう。近付いて反撃しようとすると、再度のプレニルニウムで返り討ちにあうこともある。

スキをストライカーでフォローしてくるようなら、相打ち覚悟のしゃがみDなどでダウンを奪うのがオススメだ。

起き攻め時にプレニルニウムを出されると思ったら、バックステップで避けるのも有効だ。空振りさせればストライカーを呼ばれることは無いので、スキに攻撃を当てよう。

プレニルニウムをガードした後は、その場から出の早い技で反撃していこう。

ガード不能をどうする？

しゃがみBの多段&ガード不能化という最終兵器まで手に入れてしまったフォクシー（方法はP.63参照）。これに対する有効な対策を考えよう。

しゃがみBを出されたときにパワーゲージがあるようならガードキャンセルC+Dが最も手堅い。また、ガードキャンセル前転をするのも面白い。多段&ガード不能化させる入力（CD同時押し）の関係上、フォクシーがC+Dを空振りしてくれることがあり、その場合はスキに反撃することができるぞ。

相手が起き上がりにしゃがみBを重ねてくるようなら、起き上がり直後に大ジャンプで逃げてしまおう。大ジャンプは動作開始直後から空中判定（足元無敵）になるので、回避しつつ遠くに逃げられる。

ジャンプDからのしゃがみBは、ほとんどが連続ガードになっていないので、後転で逃げてしまうのが得策だ。

ガードキャンセル前転でピンチから脱出し、逆にチャンスを手に入れよう。

起き上がり直後に大ジャンプすれば足元無敵に。知らなかった人も多いのでは!?

VSハイデルン補足：クロスカッターをしゃがみBで避けられるのは、K'、レオナ、アンディ、アンヘル、アテナ、ケンスウ、チン、バオ、チョイ。マリーは強クロスカッターのみ避けることが可能。また、チンとバオはしゃがんでいるだけで避けることができ、シャンフェイはしゃがみガードなら避けられる（ノーガードでは避けられない）。

KOFッ子 KINGDOM

KOFファンページ

ついに王国もユーロ流通開始！「ていうか、ユーロ硬貨は欧州ゲーセンで使えるのかよ」という疑問は捨て置き、「KOFッ子キングダム」は今日も元気に始まるぞ。厳冬企画「クーラ祭」の開催&「KOF EX」の隠しキャラ情報公開と、ファン必見のブルータルなコンテンツをお届けしよう！　（王国氣志團團長柵テル）

寒中クーラ祭開催中！

（東京都　氷雨げんた君）

（東京都　ゲコゲさとるくーん）
☆ストライカーズ大・解・放!! 止められるものナッシングよ！

（千葉県　北国ヘイシン君）
☆特別な日は道着じゃマズイ。なかなかスタイリッシュな私服のリョウ。

（岩手県　きりゅうれかさん）
☆激甘ッ、バレンでタインなムードやないけ！　恋せよ、されどほどほどに。

（岩手県　ばっきゅーんさん）
☆ウィラブキングオブミュージック♪　サイコソルジャーバンドも再開してほしいネ。

（長野県　REDEYE,S君）
☆ネオジオのカレンダー機能に仕掛けてある説。3／14はクッキー爆弾か!?

（兵庫県　矢吹伝らいくさん）
☆国内はチョコ持ち込み禁止！　没収&溶解して別の形にします（うそ）。

（福岡県　げじなさん）
☆暴走してる人だから……暴人？　このゲーム、怪人率高くないか？

（神奈川県　キョウヘイさん）
☆なぜか「マキシマとKラブラブ」ネタが5万通も到来。奥のウィップが怖いよ！

（東京都　聖月さん）
☆どこかに秘密ネタ工場があるのでは!?　二人の愛はチェーンドライブ、が……。

コフ王の宮廷画廊

このコーナーでは、全世界のKOFッ子から届いたイラストを展示している。今回はバレンタイン絵を多めに仕込んでみた。[illegible]クシー姉さんもここにきて人気急上昇中！

（東京都　マッハスピン君）
☆全国のプレイヤーを苦しめた地獄のコンビネーション！　イグニスより強い（ないしょ）。

（千葉県　内弁慶立往生君）
☆包クンの対韓国チーム勝利台詞が痛烈。子供は時に残酷だ……。

（広島県　峠「本名？」さん）
☆息の抜けない緊張感がある、攻撃的なイラストです。

ギース、庵がプレイヤーキャラとして参戦！

特定の条件でCPU戦をクリアすると、中ボスの庵とラスボスのギースがプレイヤーキャラとして使えるぞ！　電車の中でもデッドリーレイブ出しまくりだね。その出現条件と必殺技コマンドは以下の通りだ。

これは隠し超必殺技デッドリーレイブ（➡⬅⬇⬅⬅➡+A・B・B・A・A・L・L・R・R・⬇⬅⬅+L）。ゲージを3本消費する。

折爪櫛が炸裂！　コマンドは他キャラ同様、ゲーム中の画面で確認できるぞ。

八神庵
主人公チームでクリアする
（チーム／シングルどちらでも可）

ギース・ハワード
餓狼チームでクリアする
（チーム／シングルどちらでも可）

絶賛発売中の「KOF EX」、皆さん遊んでますかーっ。KOF仕様クリアブラックGBAは、ファンのみに携帯が許された専用機！　数が少ないので、見かけたら迷わずゲットだ！

寒中クーラ祭2002

昨年に続き、クーラ・ダイアモンドちゃんのイラストを一堂に集める、寒冷仕様のコーナーである。常春の王国にも冬が来た、来ちゃったね。パッと見た感じコールドだが、心はホット(レンジで温めOK)なのさ!

(福岡県　倉長行矢さん)
☆ちょっと照れてる感じがかわいいじゃない。

(千葉県　ロウコさん)
☆おだやかな春、茶髪状態の時間が多くなるといいね。

(徳島県　サメさん)
☆大好きな雪、もっと積もれ!

(東京都　タマ君)
☆「武の!」「神髄は!」「極限流にあり!」「……ウム!」

(山口県　末次誉亮君)
☆シーンを変えたのは、いつも異端児だった。

(福岡県　夕月一王さん)
☆これまた個性的なクーラ嬢。北極点踏破も余裕なのです。

(北海道　久遠堂梨花さん)
☆思わず解凍したくなる一枚。久遠堂さんクーラ好きですね。

(大阪府　霜月メタルさん)
☆多感で飽きっぽそうな、クーラらしさが出ていてグー。
http://www.sol.dti.ne.jp/~hunkpunk

(大阪府　ねほた改めネミさん)
☆すべてが終わって分かったのは、一人じゃないってこと。

(東京都　U-REI君)
☆フォクシーを見るとシャルロットを思い出すとな?

(徳島県　月桐若葉さん)
☆シンプルに、何よりエレガントに目指す。栄光とはそういうものよ。

(熊本県　五木野冴森さん)
☆ほんとゴメン!
最初雛子かと思っちった!

(新潟県　田村龍之助さん)
☆髪も瞳も心も、戦慄の宵に変われ。

(山形県　[illegible])
☆フルアーマークーラって感じィ!?
究極神拳使えそうダ!

お綺麗だぁ～!

(山口県　Nagiさん)
☆超ストレートな美辞麗句(相手にされてない?)。ルチャのおいちゃん頑張れッ。当王国はラモンを応援しているぞ!

マーベラス・アルカディア協同プロジェクト!

葉花萌イラストコンテスト

『KOF EX』のオリジナルキャラ葉花萌ちゃんデビューを記念して、マーベラス&アルカディア主催の「葉花萌イラストコンテスト」が決定しました!

基本ルールは「萌ちゃんがいるカラーイラスト」ってことだけ。だから、ほかのキャラと組み合わせてもオーケーだ。

優秀な作品を描いてくれた人には、以下のような素晴らしい賞品を用意したぞ!

●マーベラス賞(一名)
「KOF仕様クリアブラック ゲームボーイアドバンス&KOF EXソフト」

●葉花 萌賞(一名)「萌グッズ」

●アルカディア賞(一名)
「月刊アルカディア 最新号半年分」

締切は3/19日(火)消印有効。下の「はみだし王子さま」にあるいつもの住所の「萌イラストコンテスト」係までドシドシ送ってほしい! 萌の個性を生かした君だけのイラストで、KOFファン魂を見せ付けてくれよ!

隠しストライカー超公開!!

今月は情報解禁の嵐! 何と、特定の条件を満たすと、新たに四名のストライカー専用キャラが登場するのだ! 気になる使用条件を大公開!

マキシマ

ストーリーモードVERYHARDをクリアする(チーム/シングルどちらでも可)

K'

ストーリーモードをクリアする(チーム/シングルどちらでも可)

山崎竜二

シングルモードVERYHARDを4万点以上でクリアする

ヴァネッサ

ストーリーモードを4万点以上でクリアする(チーム/シングルどちらでも可)

はみだし王子さま

モビルスーツは火力じゃない!! 格闘能力だっ!!

激動の1年戦争もいよいよ終盤戦へ突入。今回は、単体でもダメージを奪える連続攻撃や、家庭用のインプレッションをお送りするぞ。

発売元：(株)バンプレスト
開発元／販売元：(株)カプコン
使用基板：NAOMI
稼働中

インプレッション

PS2版では思う存分モビルスーツ操作の練習が可能。ゲームセンターでは使うモビルスーツの数を絞っていた人も、色々な機体を使ってみてはどうだろうか？ 家ではPS2版、外に出たらアーケード版と、夢のガンダムライフを満喫しよう！

機体別ダウン技とコンボリスト

機体名	単体で追撃できるorよろけを誘発orダウンを奪う攻撃	オススメコンボ
[illegible]	バルカン×5、ガンダムハンマー回転、特殊格闘、ジャンプ格闘	ステップ格闘1段止め→（盾あり）ステップ格闘1段止め×1～2or（盾無し）ステップ特殊格闘3段（※1）、昇りビームライフル（射撃+ジャンプ同時押し）→着地ビームライフル、ジャンプ格闘→全射撃武器、ガンダムハンマー回転2段止め→ガンダムハンマー
[illegible]	砲撃ビームライフル、特殊格闘1段止め、ステップ格闘×2段止めor3段、ジャンプ格闘	砲撃ビームライフル×4、ステップ格闘3段→ガンキャノン砲、特殊格闘1段止め→ガンキャノン砲×2
[illegible]	ボップミサイル×4	（中距離時）ボップミサイル→キャノン砲
GM	バルカン×5、ステップ格闘、特殊格闘、ジャンプ格闘、ジャンプ特殊格闘	特殊格闘→通常格闘2段→ビームライフル、ステップ格闘→通常格闘1段止め
[illegible]	マシンガン×5、ミサイルランチャー×2、特殊格闘、ジャンプ格闘、ジャンプダッシュ格闘（終わり際）	マシンガン×5→通常格闘2段、ジャンプマシンガン×5→ジャンプダッシュ格闘、ジャンプダッシュ格闘（終わり際）→全射撃武器or（抜刀状態）着地格闘、ミサイルランチャー2発→ジャンプダッシュ格闘
[illegible]	マシンガン×5、ジャンプ格闘	マシンガン×5→通常格闘2段、ジャンプ格闘→特殊格闘
ボール	（高めの打点で）ジャンプ格闘	（高めの打点で）ジャンプ格闘→着地格闘
旧型ザク	マシンガン×5、特殊格闘1段止め、着地格闘1段止め、ジャンプ格闘	マシンガン×5→ステップ特殊格闘×2、ジャンプ格闘→着地格闘1段止め→通常格闘2段→ステップ格闘
[illegible]	着地格闘1段止め、ジャンプ格闘	着地格闘1段止め→通常格闘2段止め
シャア専用ザク	着地格闘1段止め、ジャンプ格闘	着地格闘1段止め→ジャンプダッシュ格闘
グフ	5連装マシンガン×5、特殊格闘、ジャンプ格闘、ジャンプダッシュ格闘	特殊格闘×2、ジャンプダッシュ格闘→着地格闘
ドム（リックドム）	拡散ビーム、特殊格闘、ジャンプ格闘、空中ダッシュ格闘	特殊格闘→通常格闘1段止め、拡散ビーム砲→通常格闘3段
ゴッグ	通常格闘3段、ジャンプ格闘、ジャンプダッシュ格闘	通常格闘3段orジャンプ格闘orジャンプダッシュ格闘→特殊格闘
ズゴック	頭部ロケット砲（ジャンプ中）、ジャンプ格闘、ジャンプダッシュ格闘	ジャンプ格闘orジャンプダッシュ格闘or頭部ロケット砲（ジャンプ中）→ビーム砲
[illegible]	頭部ロケット砲（ジャンプ中）、通常格闘3段、ダッシュ格闘2段、ジャンプ格闘、ジャンプダッシュ格闘	通常格闘3段orステップ格闘2段orジャンプ格闘orジャンプダッシュ格闘→ビーム砲、昇りビーム砲→着地ビーム砲
[illegible]	ロケット砲、ステップ格闘、特殊格闘、ステップ特殊格闘、ジャンプ格闘	ステップ格闘or特殊格闘orステップ特殊格闘→ステップ特殊格闘、ジャンプ格闘→特殊格闘→ステップ特殊格闘
[illegible]	ジャンプ格闘	砲撃メガ粒子砲×2、ジャンプ格闘→着地格闘
[illegible]	ステップ格闘、ジャンプ格闘、ジャンプダッシュ格闘	ステップ格闘orジャンプダッシュ格闘→通常格闘1段止め
[illegible]	ジャンプ格闘	ジャンプ格闘→ビームライフル
[illegible]	ジャンプ格闘、（抜刀時）ジャンプダッシュ格闘2段	ジャンプ格闘or（抜刀時）ジャンプダッシュ格闘2段→ビームライフル、昇りビームライフル→着地ビームライフル
[illegible]	オールレンジ攻撃	オールレンジ攻撃→射撃

※表内のコンボが決まる条件は、宇宙空間（宙域）以外です。機体の重さによって入らないコンボもあります。
※1：中量級以上の機体には入りません。

機体の浮きの高さ

軽量級	ガンダム、ガンキャノン、GM、陸戦型ガンダム、陸戦型GM、旧型ザク、ザク、ギャン、ゲルググ、グフ、ドム（リックドム）、ズゴック
中量級	シャア専用ザク、シャア専用ズゴック、シャア専用ゲルググ、ゴッグ、アッガイ
重量級	ガンタンク、ボール、ゾック、ジオング

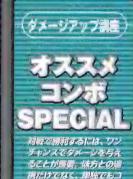
※浮きの高さのランク分けは編集部調べによるもので、「軽量級」などの呼称は便宜的に使用しているものです。地上、宇宙の平地で、ガンダムのステップ格闘1段止めを当てた際の浮きの高さを基準としています。

連続技表の見方

回避技術の向上で、攻撃を当てることが難しい現在の状況では、1回の攻撃チャンスでどれだけ高いダメージを与えられるかが勝利のカギとなる。そのためには、味方との連係や、単体でコンボを狙えるようになることが重要だ。

まずは、コンボの仕組みについて解説しよう。コンボは2発目以降、1発ごとに威力に補正がかかり、5発目ヒット後にダウンもしくは照準が黄色（無敵状態）に。機体によってはダウン及び吹き飛び中から追撃不能なものもあるが、それについては後述する。

左の表では、単体でも追撃できるorよろけを誘発する技と、ダウンを奪いつつ、単体でも追撃が可能な技、オススメコンボを載せたので、参考にしてほしい。調べた場所はサイド7やソロモンのドック内など、平地もしくは限りなく平地に近い場所。従って、山など高低差のある場所では、コンボの入りやすさに若干の違いがあることを、あらかじめお断りしておく。

また、宙域ではそもそも吹き飛び方が違うので、表のコンボは狙えない。味方との十字砲火を重視しよう。

GMの特殊格闘など、一部の攻撃はよろけ時間が非常に長い。大ダメージを狙えるぞ。

水中や宇宙では、空中で吹き飛んでからダウンするまでの時間が長く追撃を決めやすい。

機体の浮き方について

攻撃ヒット時のコンボ条件には、機体によって違いがある。分かりやすい例では、軽、中量級の機体は吹き飛び中にも追撃可能だが、重量級機体は、追撃不能となっている。

基本的に、浮きが低い方がコンボが入りにくい。よって、そういう点では重量級機体や、シャア専用機体は、重さの恩恵を受けているといえる。

意外にもボールは重量級。だからといって「強い」なんてことはないのだが……。

オススメコンボ補足：ガンダムのステップ格闘1段止め→（盾無し時）ステップ特殊格闘3段は、かなり高いダメージを与えるが、中量級の機体には高低差が絡まないと決まらないのが残念。中量級の相手には、浮かせてからのコンボが決めにくいので注意しよう。これらの機体に対しては、地上コンボを狙った方が効果的だぞ。

ガンダムDXのPS2版はバケモノか!?

気になる移植度や＋α要素はどんな感じ!?

PS2版インプレッション

既に絶賛発売中である、本作のPS2への移植版。ここでは、その完成度や追加要素について検証してみよう。

Text：ももやん伍長

ハード：プレイステーション2
発売日：大好評発売中!!
定　価：6,800円(＋税)

昨年末、プレイステーション2（PS2）専用ソフトとして満を持して発売された『機動戦士ガンダム　連邦VS.ジオン DX』。本作をゲーセンで遊び尽くしたアルカディア読者なら、当然購入したことだろう。……ナニ、まだ購入しようかどうか迷ってる？　それならばPS2版『機動戦士ガンダム　連邦VS.ジオン DX』の特徴を、モード別にちょこちょこっと紹介していこう。

大きく分かれたゲームモードには、ゲームセンターの同タイトルでは味わえない特徴も備えている。アーケードモードにも新要素が加わっているので、何としても遊んでみてもらいたいものだ。

100以上もの作戦があるミッションモードは、やり応え十分。じっくり遊べるぞ。

別売りのモデムを使えば、電話回線を使った通信対戦も可能なのだ。

1年戦争を戦い抜く兵士となれ！
ミッションモード

黒い三連星と共に、ガンダムを強襲するミッションも。ガンダムはムチャ強いです。

PS2版ならではのオリジナルゲームが、このミッションモードだ。

プレイヤーは地球連邦軍、ジオン公国軍のどちらかに所属し、与えられた作戦を次々とクリアしていくのである。作戦内容は様々で、新型モビルスーツのテストや味方の救出、敵戦艦の破壊など、アーケードモードでは味わえないシチュエーションばかり。

ストーリーは1年戦争をトレースしているので、アニメの名シーンの中で戦うこともできるのだ。

あのビグ・ザムが君の手で！
対戦モード

とりあえず、一度はモビルアーマーに乗ってみるべし。違った世界が見えるぞ。

純粋に対戦を楽しむモードだが、PS2版ならではの新要素もふんだんに盛り込まれている。

目玉は何といっても、モビルアーマーが使用可能なことだろう。アーケードモードで撃破したモビルアーマーは、このモードで使うことができるのだ。

ビグ・ザムを操ってGMやボールを蹴散らすのは爽快だ。また、新ステージが追加されているのも密かにうれしいポイント。ククルス・ドアンの島で格闘するのも趣があるぞ。

徹底的に遊びつくせ！
アーケードモード

遊び尽くしたアーケードモードでも、一味違った趣があるぞ。

その名の通り、アルカディア読者諸兄が遊び倒した通常の『機動戦士ガンダム　連邦VS.ジオン DX』が、このモードだ。

若干PS2用に手が加えられており、モビルアーマーなどが追加されている。地球連邦軍のGブル、Gスカイが戦闘に参加してくるぞ。

このアーケードモードで撃破したモビルアーマーは、対戦モードで使用可能になるので、CPU戦がさらに熱くなることうけ合いだ。

このソフトを5名様にプレゼント

今回紹介したPS2専用ソフト『機動戦士ガンダム　連邦VS.ジオンDX』を、バンダイ様のご厚意により、抽選で5名様にプレゼントするぞ。詳しくはプレゼントページを見てくれ！

そうだ、ジオンのお店に行こう！

PS2版ならではの魅力といえば、やはりモビルアーマーに乗れること。そんなわけで、当ページ担当者の独断と偏見で、モビルアーマー試乗感想を述べてみたいと思う。

まずは男なら誰でもあこがれる、ビグ・ザム。「量産された暁には……」とドズル兄者に言わしめた機体なのだが、その性能はというと……。乗り心地は、ハッキリ言って最悪。重力下（地上戦）でも行動できる点は素晴らしいが、足は遅いし推進力も足りなさ過ぎ。ククルス・ドアンの島に上陸するのも困難なくらいだ。

動かして驚き、撃って驚くビグ・ザム。主砲は当たれば即死確定なほどの威力！

太平洋ステージは、水泳部にとってまさに天国。泳ぎ放題、飛び放題である。

それでも歩くだけで蹴散らせる巨体と、主砲の超絶破壊力は楽し過ぎる。ビグ・ザム4機で対戦すれば、一瞬で決着が付くだろう（主砲が当たれば勝ちなんだもん！）。

水中の王者グラブロさんは、太平洋ステージを水泳部とクルージングして終了。水の中が好きな人はどうぞ。

クセ者ぞろいのモビルアーマーの中で好感触だったのが、地球連邦軍のGスカイ。抜群の機動力とメイン武器の使い勝手のよさは、かなりのもの。違うゲームをやっているようで、なかなか楽しいぞ。

ただ、モビルアーマーに乗るのは新鮮なのだが、対戦でしか使用できないのが残念なところ。アーケードモードで使いたかったな～。

意外と使いやすいのが、Gスカイ。なかなか面白い機体だぞ。

アーケードモードに出てくるモビルアーマーは、スタートしたステージによって違ってくる。求めているモビルアーマーが登場してこないようなら、スタートステージを変えて挑戦してみるといいかも。ちなみに、ミッションモードには両軍合わせて100近くの作戦があるが、両軍共クリアすると2週目に突入する。難度が上がり、やりごたえが増すぞ。

飛7ド出せ！

「機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン DX」マニア宙域

ゲル・ドルバ

第三回「翔ばかせ！　ガンダム(鳥取弁)」

※ゲルドルバとはギレンが [illegible] となった空域の名前である。

ここは、ハイパー核融合炉よりも熱量の高いネタが集う投稿の黒歴史！「オラも翔んでみたいっぽ！」と意気込むも未掲載の諸兵は、某ガンタンク乗りの名言を胸に刻み付けて翔べ！「こんな僕だってね、常連に勝ちたい、勝ちたいと思っててこのざまだ……情けないよ……」

Text：シックルアーム連合

(東京都　超鋼戦士二等兵)
☆なんか「X」とか「W」のノリ……。交戦中イラストをもっと投稿すべし。

(茨城県　コンバ二等兵)
☆あと一秒早ければ戦局は変わっていた。このシビアさがタマラナイのだ。

(京都府　村田真吾一等兵)
☆「ビグ・ザムに乗れたらいいな〜」という事をかなえたPS2版。でも、なんかごっつ弱い。

◆http://www.pateyan.ne.jp/~ygas

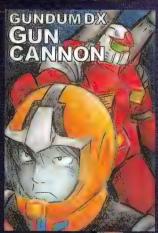
(北海道　藤柳翔治@星夜二等兵)
☆敵機体は使えても、パイロットの入れ替えはできない。この二人を戦わせてみたいものだ。

(神奈川県　モーケー二等兵)
☆ボールのボーは暴力のボー。マニュピレーターラリアットをくらいやがれ！　現場作業員だけに腕っ節が自慢。

中立コロニー イラストサイド6

掲載回数によって階級が上がり、上り詰めれば公王の座も夢ではない。裏情報によると、アルカディアフロンティアーズとやらよりは、わずかばかり採用率が高いようだ。

◆http://members.jcom.home.ne.jp/naga-r/
(群馬県　NAGA一等兵)
☆ミハル……、俺はもう悲しまないぜ……。ジオンをたたく、徹底的にな!!

(三重県　猿天化G二等兵)
☆08小隊の面々がパイロットにいないのは誠に残念でありますな。アップデート希望！

(東京都　ジムスキー楽丸上等兵)
☆格闘も砲撃もこなせる万能機体。一兵として一戦交え、その強力さを再認識した！

◆http://www.sol.dti.ne.jp/~funkpunk
(大阪府　霜月メタルー等兵)
☆やけに艦長人気が高いこのコーナー(特に木馬の艦長)。上官の命令には絶対服従ぞ。

ゲル事典　今回の締切は2/19日であるが、気が向いたときにいつでも投稿を送ってもらえると助かる。シックルアーム連合はやる気満点なので、もっと投稿をプリーズ。カラーなのに文章ネタ依存率が高いから、文章投稿兵も大歓迎だぞ。新コーナーのアイデアも同じく大歓迎なので、「ガンダムDX」への愛を存分に投稿したまえ！

戦友報告書

ゲーセンで見掛けたスゴ腕パイロット報告など、偵察報告を速やかに実行せよ。

[illegible]

大好きゴッグ祭り

◀http://www.geocities.co.jp/HeartLand-Apricot/6584/

（千葉県　なす上等兵）

☆「ガンダムの絵、少ないのでは？」。確かに。白い悪魔のプレッシャーに萎縮しているのか？

ズムシティ裁判所

筐体に拡散ジュースといった残虐過失も、ただちにこの裁判所に連行されるのだ。

先日、まさに「坊や」な小学生コンビと対戦した、我ら「曹キュウグ連大」コンビ。

ガンキャノンとゲルググの絶妙コンビネーションの前に、完膚無きまでたたきのめされました。気分はアムロ・レイに敗北するランバ・ラル（俺）と、カミーユに負けるカクリコン（友、髪薄い）状態。

「こんな子供にいぃぃいいい！」と逆上して、連コイン。大人げなくガンダム×陸戦ガンダムで挑むも、やっぱり瞬殺。それから何度もお子さまたちに乱入しては、返り討ち。ライク・ア・ジェリド・メサであります。

総帥ならこの悔しさ、きっと分かってくれるよね？

（東京都　曹キュウグ連大二等兵）

☆長期化した戦争において、少年兵はさほど珍しいものではない。我が軍も、あの少年には少々苦しめられたものだよ。クフフフ。ともあれ、敗れたとはいえ、敵に背を見せぬ闘志、プライド……貴公の模範的精神は、実に賞賛に値する。
……が、死刑だな。

第二回パイロットネームコンテスト

ゲーセンに現われては消える、ベストオブ通り名を決する場所なのだ。

「オルテガ等」（神奈川県 [illegible]二等兵）

対

「一等オコメケン」（東京都　テンドロ二等兵）

☆黒い三連星を一言で表したパイロットネーム「オルテガ等」。「ドズル等」「アカハナ等」と汎用性も高い。対する「一等オコメケン」はズムシティ商店街などで活躍しそうだが、生活臭出し過ぎで宇宙世紀には似合わん。よって、「オルテガ等」の勝利だ！

投稿兵戦力分布図

連邦軍が優勢となりました！

投稿南極条約

このページには、投稿一年戦争のステージが多数用意されている。進路クリアー投稿どうぞ！

■中立コロニー・イラストサイド6
比率はハガキサイズでカラー作品なら問題なし。イラストの投稿規定は201ページを参考にしてくれたまえ。総員第一戦闘配備に着けイ！

■ズム・シティ裁判所
味方を誤射、一人で四度撃墜の出戻り君などの、トホホな失敗談を募集している。慈悲ぶかき総帥が温情ある裁きを決して下さるぞ。遺書の用意はできているか？

■パイロットネームコンテスト
諸君が使っている、イカしたパイロットネームを送信してもらいたい。キング・オブ・パイロットネームの栄光を君に！

■クベさんの壺
違いの分かるクベさんが主催する、人気投票コーナーと相成った。第一回のテーマは『DX』に登場するMS・MAである。各部門一機ずつ、好きな機体名を投票してくれたまえ。メールやイラストの裏でもOKだ。

宛先

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「飛び出せ！ ゲルドルバ」係

E-mailでのCG・文章投稿は……
sicklearm@arcadiamagazine.com

※メールのタイトルには、必ずコーナー名を記入して下さい。

ゲル事典　このコーナーではジオラマなどの作品もお待ちしている。立体貴族から「ネタがかぶっとるやないけ、条約違反や」とどなり込まれそうであるが、しっかり担当に金塊を送りつけてあるので安心してよい。作品中に「ガンダムDX」ネタが仕込まれているとベストだが……難しいであろうな。ジオラマは現物ではなく、写真や画像データで投稿してくれたまえよ。

新世紀の興奮がここに

全国大会決勝リポート

全国の予選を勝ち抜いた猛者たちがここに集結。最強の座を決する熱き闘いが繰り広げられた。ここではその模様をレポートするぞ。

去る1月13日(日)、竹芝ニューピアホールにて、「CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001」の全国決勝大会が開催された。当日は、全国各地の予選を勝ち抜いた約270名に加え、抽選で選ばれた当日参加枠の30名を合わせた約300名の中から最強を決定する運びに。

ダルシムの選手宣誓が開幕の合図となり、予選トーナメントの始まりへ。選手たちはくじ引きをし、各40名ずつがA〜Hまでの8つのブロックに別れ、決勝トーナメントへの切符を争うことになった。

予選トーナメントでは、優勝候補のプレイヤーが1回戦負けと波乱が起こったり、強豪同士のつぶし合いなども見られ、緒戦からハイレベルな対戦が展開されていたぞ。

決勝トーナメントは、各ブロックを勝ち上がった8名に加え、予選トーナメントで負けてしまった選手の中から、抽選で2名が敗者復活として加わり、10名による試合が行なわれた。各試合とも激戦に次ぐ激戦が繰り広げられた中、優勝を飾ったのは、大本命の大貫くん。圧倒的な強さを見せ付けての勝利だった。

開場前から選手、ギャラリー共に数多くの人が集結し、閉会まで盛り上がりは止まらなかった。

ダルシムのコスプレをした海老名くんの選手宣誓は、会場を見事に楽しませてくれたぞ。

今回の大本命と目される大貫くんと、前作のチャンプ梅原くん。会場中の注目を集めていた二人だが、直接対決は行なわれなかった。

上位入賞者はこの3名だ

優勝 大貫 晋也

リュウ、サガット、ブランカ、どれをとっても完成された動きを見せてくれた。攻め重視スタイルで、走りを活かした怒涛のラッシュで圧倒的な勝利を収めていた。勝因を本人に尋ねると、「サガット、ブランカは誰よりもやり込んだ」とのこと。やはり、勝利に対する執念がほかの追随を許さなかったのではないだろうか？　また、「梅原くんを倒して優勝したかった」とのコメントもあり、優勝を喜んでいた反面、少し残念そうにしていたのも印象的だった。

準優勝 仲宗根 祐司

顔写真NG

前作のトッププレイヤーの一人。「思ったよりも成果が出た、くじ運がよかった」など、謙虚なコメントをしていたが、その実力は折り紙付き。特に地上戦や、各技への対応技術は目を見張るものがあり、決勝トーナメントでは、残り体力0ドットの状態から逆転するなど、勝負強さも発揮していたぞ。

3位 沢田 純一

今回注目を集めた関西のプレイヤーの一人で、本作をやり始めてまだ2週間らしい。試合では小ジャンプを絶妙のタイミングで使い、準決勝の大貫くんとの試合では、ギリギリまで追い詰めたものの、惜しくも敗れてしまった。本人のコメントは「みんな強かった、カミカゼでした」とのこと。

全国大会よもやま話：今大会では、席決めが非常に重要な要素の一つであり、ジャンケンに勝った選手は、ほぼ確実に2P側を選んでいたようだ。なぜかといえば、2P限定の画面端でのめくりを狙うため。実際に、これを利用した連係が大会ではちらほらと見られた。安直かもしれないが、どちらかといえば2P有利であることは間違い無いだろう。

全国大会決勝トーナメント

- 谷口 一（Nグルーヴ：バルログ、サガット、ブランカ）
- 宇田川 郷介（Cグルーヴ：キング、舞、春麗）
- 谷口 岳史（Aグルーヴ：庵、京、テリー）
- 井上 鉄哉（Kグルーヴ：サガット、キャミィ、ブランカ）
- 仲宗根 祐司（Nグルーヴ：リュウ、ケン、サガット）
- 沢田 純一（Kグルーヴ：サガット、キャミィ、ブランカ）
- 長井 三志郎（Cグルーヴ：サガット、ロレント、山崎）
- 梅原 大吾（Nグルーヴ：リュウ、ケン、豪鬼）
- 福士 隆（Cグルーヴ：リュウ、ケン、サガット）
- 大貫 晋也（Nグルーヴ：リュウ、サガット、ブランカ）

優勝

決勝トーナメントハイライト

まず、使用キャラを見ると、10人中7人がサガットを使用し、次いで、リュウとブランカが共に4人ずつと、かなりの偏りがあった。また、グルーヴは割とばらけているが、敗者復活の選手を除くと、Nが半数を占めるという結果に。次は、プレイヤーが見せた、テクニックをピックアップしてみよう。

宇田川くんは独特のチーム構成で、間合いの取り方が非常に上手く、舞や春麗の動きは、ほかのプレイヤーの意表を付いていた。特に投げの狙い方が秀逸であった。

カプコンの谷口氏はオリコンのミスが少なかったのが印象的。宇田川くんとの試合でも京で、しゃがみ弱Ⓚ×3↓弱七拾五式 改↓ハイジャンプ発動↓強Ⓚ×2↓着地↓琴月↓荒咬み↓八錆↓砌穿ち↓しゃがみ弱Ⓚ↓しゃがみ強Ⓟ↓荒咬み↓しゃがみ弱Ⓚ↓(わざとコンボを途切れさせて)荒咬み↓しゃがみ弱Ⓚと八錆の二択。谷口氏はAの完成されたスタイルを見せたくれたのでは？ 井上くんは、画面端に向かって強Ⓟ投げ↓タイガークラッシュ(裏周り)↓Lv3タイガーレイドといった、2P限定のめくり効果を活かした連係を、絶妙なタイミングで繰り出していた。

仲宗根くんは、対応技術が光った。井上くんとの試合で、空中JDされた後、走りで裏に回りつつ、コンボを決めたり、宇田川くんとの試合では、春麗のめくりジャンプに対して、タイガーアッパーカットや、Lv3タイガーキャノンで迎撃と、洗練された反応と動きを見せていたぞ。

長井くんは、梅原くんとの試合で見事な作戦勝ちを収めた。終始攻めに来る梅原くんに対して、どのキャラでも無敵技での割り込みを多用する作戦を取り、最後まで主導権を握り続けていたぞ。

大貫くんは、リュウの動きがほかの選手とは一味違った。走りからのしゃがみ弱Ⓟをメインにラッシュを仕掛け、そこからの読み合いでほかのプレイヤーを圧倒していた。

小ジャンプからの攻めも強力。上級者同士でも完全に対応し切れていなかった。

猛威を振るったのは、やはりサガット。遠距離、しゃがみ強Ⓟは強力無比だった。

編集部対抗エキシビジョン大会

本大会では、エキシビジョン大会も開催された。出場者は、カプコン開発陣、各出版社代表の11人と、抽選で選ばれた一般参加者5名を合わせて16名。アルカディアからも、ライターのラオウ、ケンちゃんが出場。必勝体制で臨んだが、ケンちゃんは一般参加者の酒井くんに惨敗!! 頼みの綱のラオウはカプコン谷口氏に惜しくも敗けてしまった。結果は、2人が負けた、カプコン谷口氏と、酒井くんで決勝が争われ、酒井くんの優勝で幕が閉じられた。

試合中にピースサインを決める余裕を見せていたが……。「不眠不休で頑張りました」(ラオウ談)。

エキシビジョン大会優勝の酒井 力くん。Kグルーヴを使う、全国出場者に負けず劣らずの実力者だ。

カプコン 石澤氏のコメント

まるでこのゲーム自体を表しているかのように、バラエティに溢れた、試合内容も驚くほどレベルが高い、とにかく熱く楽しい大会でした！ これからもガスガス遊んでやってください。皆さん、本当にありがとうございました!! そしていつかまた、皆さんにお返しできれば、と。(Neo_G)

ゲー事典 **大会出場者(一部)のリングネーム**：長井 三志郎(志郎)、梅原 大吾(ウメ)、福士 隆(ダン)、大貫 晋也(ヌキ)、谷口 一(ときど)、宇田川 郷介(ごん太)、谷口 岳史(タケちゃん)、井上 鉄哉(井上)、酒井 力(リキ)など。リングネームでないと、分からない人も多いかな？

大江戸サガブラ祭り
2002 in Japan（キャラ比率）

注：このキャラ比率は編集部の独断によるものです。

デカイ、硬い、痛いと3拍子揃ったサガット＆ブランカが大人気。タイガーレイドorダイレクトライトニング体験フェアが盛大に行なわれていた。特にサガットはそこら中に大量発生し、対抗するには同じキャラを使うしかなかった。

大会で見られたキャラクターの傾向

最も使用されていたキャラは誰か？　大会におけるキャラ傾向を分析してみたぞ。

時代はサガット&ブランカ+1

周知の通り、サガット&ブランカが、ぶっちぎりの使用率を誇っていた。基本的にこれらの2キャラのどちらか、もしくは両方に加え、唯一の個性をアピールできるマイキャラが入るといったチーム構成がほとんど。レシオ配分も1、1、2が大多数を占め、多くのプレイヤーが1～2人目にマイキャラ、大将にレシオ2サガットかブランカというのがセオリーのようだ。なお、A、Kグルーヴは、キャラ傾向に若干の違いが見られ、Aは京やベガ、Kはキャミィとギースなどが好まれていた。また、全グルーヴを通して使用されていたのは、前述のサガット&ブランカのほか、リュウ、ケンの使用率が高く、そのほかには、バルログ、ロレント、さくら、庵、響、ルガール、山崎などが多めで、意外にもアテナは少なかった。

グルーヴに特化した組み合わせも。Aのベガや、Kのキャミィは典型的な例といえる。

みんなのアイドルはこの2人。そんな風には見えないが、強さが人気の秘訣らしい。

関東のNvs.関西のK
直接対決はKが有利!?（グルーヴ比率）

フォーエバー'95
せめて赤ブロさえあれば……
ゲージがたまったら勝ち？
バツグンの安定感かつ攻めも充実している
信頼と実績の守り
ジャストディフェンスの成功率がカギ
S　P　A　C　K　N

注：このグルーヴ比率は編集部の独断によるものです。

キャラほどの偏りは無く、各キャラに合ったグルーヴを選んでいたようだ。しかし、優秀な攻めの手段である走りと小ジャンプがあっても、Sの使用率は少なかった。攻撃避けというサブシステムが、本作に合っていないのだろうか？

大会で見られたグルーヴの傾向

久しぶりに地域差が見られた本大会。キャラとは違い、かなりばらけていたグルーヴ傾向。最強グルーヴ決定は、まだまだ先になりそうだ。

F＝フレーム

JDの精度次第!? Kグルーヴ

稼動当初から、最も伸びたといえるのがKグルーヴ。攻撃的なサブシステムと、JDの精度次第で、ゲージため効率をかなり上げられるのがウリ。上級者同士の戦いは、スキのある前転が使いにくいため、リスクが少なく、ジャンプ中にも仕込めるJDの方が、前転より立ち会いを有利に運べる。しかし、Aに弱く、オリコンを発動されると一方的に攻められてしまう。また、関西方面ではKの研究が進んでいて、通称「ムーミンガード」と呼ばれる現象が研究されている。これは、JDがガードよりも発生が1F早いために起こる現象で、簡単にいうと技のスキを1FだけJDで少なくすることができる。例えば、スキが4Fの技に発生4Fの技をリバーサルで出してもガードはできないが、JDはできるという驚異の現象だ。

JDは、ガードよりも1F発生が早い。おかげで、確定反撃を阻止できることもある!?

怒り時間はかなり長め。簡単に攻守をひっくり返せることが大きい。

大会総評

多くの人が、ブランカ、サガット、Nグルーヴを使用していたが、これは勝利へのこだわりを持ったプレイヤーが増加したことなのだろう。大会で勝負の決め手となったのは、「どれだけ丁寧なプレイができたか？」ではないだろうか。当たり前のことを確実にこなす。非常に難しいが、決勝トーナメントを勝ち上がった選手は、普段に近い動きができていたようだ。また、個人的には、キング、舞、春麗で、強キャラの波を押しのけて闘った宇田川くんにMVPを送りたい。

宇田川くんのチーム構成には驚かされたが、相手をうまく翻弄し、観客を沸かせていた。

個人的ベストバウトは仲宗根くん対井上くんの試合。互いの持ち味が発揮されていた。

万能型 Nグルーヴ

最も使用率の高かったNグルーヴは、豊富なサブシステムに支えられたバツグンの安定感が、多くのプレイヤーに支持されていたようだ。走りからのラッシュや小ジャンプからの二択など攻撃面が充実しており、パワーMAX発動で、攻めの主導権を任意に握れるのが最大の強みだろう。また、決勝トーナメントでは、ゲージ3本の状態で、一度パワーMAX発動し、画面端近くまで追い詰めた後、もう一度発動して攻め込むといった形も見られたぞ。

最も使用されていたNグルーヴ。攻撃面で必要なシステムが過不足なくそろっている。

破壊力バツグン！ Aグルーヴ

サブシステムが少なく、立ち会いこそやや弱いものの、オリコンに魅せられたプレイヤーも少なくはなかったAグルーヴ。ベガを代表とした、高威力のオリコンを持つキャラは、一発決まれば即逆転の可能性を秘めているため、立ち会いのハンデを背負う価値はある。ただし、ゲージがたまるまでの時間が苦しく、Nが相手だと、オリコンを発動できるようになる前に倒されることも。オリコンへの依存度が高く、安定した闘いを展開できないのが難点だろう。

ゲージがたまるまでが勝負。オリコンが発動できれば、相手も容易に動けなくなる。

ゲー事典
全国大会よもやま話：決勝大会ではライターのケンちゃんも当日枠をゲット、人気の薄いSグルーヴで出場した。1回戦は突破したものの、2回戦で敗退。全国の壁は厚かったらしい。
これからのカプエス2：キャラの強さはあまり変動しないと思うが、グルーヴ情勢は変わると感じた。KはN、NはA、AはKに強いといった3すくみの状態がこれからは続くだろう。

Q&A集も4回目ということで、細かい部分の疑問や質問が多くなってきました。見落としがちなシステムの謎もこれで解明！

Text：OYZ

Q ジャストディフェンスよりブロッキングの方が反撃しやすいのはなぜ？

A まずはブロッキング後とジャストディフェンス後の状態を簡単に説明しましょう。

ブロッキングは成功時に14フレーム間、両者に停止時間があり、硬直差は単純に取った技のスキになります。一方ジャストディフェンスは、成功時の自キャラの硬直時間が、相手の出した技によって左右され、ガード硬直はだいたい3〜6フレーム減少します。

これら二つの防御的システム発動後に反撃する場合は、先行入力が可能かどうかです。ブロッキングはレバーとボタン共にブロッキングを取った瞬間から先行入力が可能になりますが、ジャストディフェンスは硬直中に一切ボタンの先行入力は受け付けません。ゆえに反撃が難しいのです。

これは、ブロッキングした瞬間。ここで強Ⓟを押せば……、

先行入力で、硬直終了後に最速で強Ⓟが出るぞ。

しかしジャストディフェンスした場合に技を出すには……、

硬直の切れるこの瞬間までボタンを待つ必要がある。

Q 避け中に突然、必殺技が出たのはなぜ？

A まず、攻撃避け動作の性質を説明します。攻撃避け動作中はその終了まで、通常技や必殺技は出せません。唯一、避け攻撃と呼ばれるⓅとⓀの2種類のカウンター攻撃が、避けの後半部分に出すことが可能です。これらの技は、一方がダウンを奪えるリーチの長い技、もう一方がキャンセルが可能な発生の早い技になっています。

後者は、攻撃判定が出れば相手に触れなくても必殺技やスーパーコンボでキャンセルできます。これを利用し、カウンター攻撃が空振りした瞬間に必殺技を出すことで、攻撃避けの終了を待たずにスムーズに必殺技を出すことができます。

ヒットしなくても、攻撃判定が発生した瞬間からキャンセル可能に。

Q ブランカのサプライズバックにはどう対応したらいいんですか？

A 最初にサプライズバックの性能を説明しましょう。この技はバックステップで移動を開始した瞬間（Ⓚボタンを三つ押した瞬間）から全身無敵が13フレーム存在し、その後、空中でやられ判定が発生→着地して硬直という流れで技が構成されてまいす。

ガード方向に入れながら、Ⓚボタンを三つ同時に押すだけで出せる無敵技で、失敗時のリスクが非常に少ないために、手軽な回避手段として使えます。

初段をサプライズバックでスカされても、次の攻撃がブランカの硬直中に間に合えばいいわけですから、この技に対応する場合は、空キャンセルを使えばいいことになります。

例えば、リュウで近距離立ち強Ⓟ→弱波動拳の連係を使ってみましょう。近距離離立ち強Ⓟがサプライズバックでスカされた場合に、空キャンセルの弱波動拳が出れば理想的です。キャンセルが可能で、発生が5フレーム以下の技を持っているキャラは、攻撃判定を出しながら空キャンセルすることができるので、この方法での対応が可能になるのです。

近距離立ち強Ⓟをスカされたときに、空キャンセルで波動拳が出れば成功。

Q スーパーコンボを出された側のレバー入力はどうなっているの？

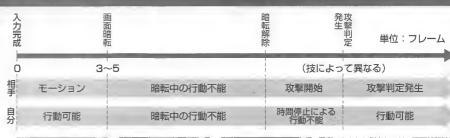
A スーパーコンボやオリジナルコンボ発動時などの画面暗転中の状態は、相手側にとって気になることの一つです。気がかりの要点は、「コマンド入力中に暗転した場合、入力のどこまでが有効なのか？」ということです。

入力が簡単なブロッキングやジャストディフェンスは、「画面暗転直前に入力」というケースに遭遇することが多いでしょう。これは判断に迷います。

結論としては、画面暗転前に入力されたコマンドは画面暗転後も有効です。ブロッキングやジャストディフェンスなど、レバー操作だけのシステムは、入力成立後の効果時間が画面暗転前に終わっていなければ、暗転後に残りの効果時間が継続されます。

また、暗転前にコマンド必殺技のレバー操作だけが完成している場合、暗転後→行動不能時間の終了後にボタンを押せば（その技のボタン入力受付時間内なら）きちんとコマンドが成立します。

単位：フレーム

	入力完成	画面暗転	暗転解除	攻撃判定発生
	0	3〜5	（技によって異なる）	
相手	モーション	暗転中の行動不能	攻撃開始	攻撃判定発生
自分	行動可能	暗転中の行動不能	時間停止による行動不能	行動可能

画面暗転3フレーム前に、ブロッキングを入力。

暗転中は、レバーがほかの方向に入ってもOK。

暗転解除後、5フレームまでブロッキングを受け付ける。

備考：出された側としては、画面暗転時間を存在しない時間と考えた方が分かりやすいでしょう。画面暗転前の3フレーム、画面暗転後の5フレーム、合わせ8フレームのブロッキング受付時間があるのは、通常の場合と同様です。仮に「時間停止による行動不能」にブロッキングの受付時間が重なっても、しっかりブロッキングしてくれることは覚えておきましょう。

ブランカのサプライズバックについて：全身無敵の技がボタンの入力だけでできるとこれほど強力とは……。サプライズバック一点読みで、ジャンプ攻撃からの連続技を決めないといけない場合があるかもしれない。このときは、空中やられ判定の終わった後にしっかりジャンプ攻撃を当て、そこから地上コンボを決めよう。

下段始動ヒット確認

表1は、しゃがみ弱Ⓚを起点とする弱攻撃2発をヒット確認して、そこから目押しで発動していくパターンだ。無駄な発動を減らせるので、しっかり覚えてほしい。

ただし、2発目の弱攻撃の後はややシビアな目押しが必要なので、タイミングに慣れる必要がある。というのも、もともとオリジナルコンボ発動にかかる時間があるので、2発目の弱攻撃で相手よりも5フレーム以上有利な状態でないと狙えず、そういった技はそれほど多く存在しないからだ。もちろん発動後は一方的に動ける5フレーム間に相手に攻撃を当てられる、攻撃発生が5フレーム以下の技を発動直後に出さなければいけない。慣れればほぼ確実にできるが、タイミング的に誤差があまり許されないので、知識だけでは無意味。体で覚えてもらいたい。

また、従来の連続技パターンに持っていくまでに発動後の連続技内容を多少変化させているため、これも合わせて練習しておこう。

なお、このパターンを実戦で狙えるのは下表の19キャラだが、初段をしゃがみ弱Ⓟにすればさらに多くのキャラで使えるので、下表に無いキャラでも探してみよう。

ダメージは、基本オリジナルコンボよりもだいたい−500〜−1000程度。

しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟのつなぎがやや面倒なキャラもしゃがみ弱Ⓟ×2なら簡単。

しゃがみ弱Ⓚからのヒット確認発動パターン

キャラ名	使用する弱攻撃	発動後のオリジナルコンボパターン
イーグル	しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ	しゃがみ中Ⓚ→遠距離立ち強Ⓚ→中オックスフォードレッド〜
リュウ	しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ	しゃがみ中Ⓚ→強波動拳→➡＋中Ⓚ→強昇龍拳〜　※画面端限定
ケン	しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ	しゃがみ中Ⓚ→➡＋強Ⓚ×n〜
サガット	しゃがみ弱Ⓚ→立ち弱Ⓟ	中タイガーアッパーカット→（回り込み）〜
ベガ	しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ	しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ→近距離立ち中Ⓟ〜
さくら	しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ	しゃがみ中Ⓚ→強咲桜拳×n〜
豪鬼	しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ	立ち弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ→強竜巻斬空脚〜
藤堂	しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ	しゃがみ中Ⓚ→弱重ね当て→（➡＋中Ⓚ）→しゃがみ強Ⓟ→弱重ね当て〜
アテナ	しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→強サイコソード	大ジャンプ｛弱Ⓟ→強Ⓚ→中Ⓚ｝〜
ロック	しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ	しゃがみ中Ⓚ→中ハードエッジ〜
京	しゃがみ弱Ⓚ×2	遠距離立ち中Ⓟ→⬋＋強Ⓚ→中鬼焼き〜
庵	しゃがみ弱Ⓚ→遠距離立ち弱Ⓟ	弱鬼焼き→しゃがみ強Ⓟ→（回り込み）〜
舞	しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち弱Ⓚ	しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ〜
キム	しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ	｛しゃがみ中Ⓚ→遠距離立ち強Ⓟ→強半月斬｝×2〜
ギース	しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ	遠距離立ち弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ→遠距離立ち強Ⓚ×n〜
紅丸	しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ	しゃがみ中Ⓚ→➡＋中Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ〜
ユリ	しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ	強空牙→弱空牙×n〜
ナコルル	しゃがみ弱Ⓚ×2	遠距離立ち弱Ⓟ→強アンヌムツベ→｛しゃがみ強Ⓟ×2（回り込み）｝×n〜
ジョー	しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ	遠距離立ち弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ→弱タイガーキック〜

発動後のガード崩し

相手を画面端に追い込んだら、適当に発動してそこからしゃがみガードを崩してみてはどうだろうか？　もちろんしゃがみガード不能の通常技を使い、崩した後に連続技をつなげていこう。

ただし、この崩しパターンはうまくやらないと弱攻撃の連打やジャンプでの空中回避で容易に返されてしまうのが難点。しゃがみガード不能技の攻撃発生速度によって、事前の技をいろいろを変える必要があるぞ。そして重要なのがヒット時にしっかり連続技につなげられるようにすること。特にしゃがみ強Ⓚを組み込んでいるパターンは、ヒット時に相手が浮くため空中ヒット用の連続技を狙えるように意識を集中していきたい。

これを踏まえて作ったパターンが表2だ。さくら以外は最初からガード崩しを狙っていて、初段もしくはしゃがみガード不能技のどちらでヒットしてもしっかり連続技を狙えるぞ。また、ここにあるキャラの崩しパターンは弱攻撃の割り込みと逃げジャンプに完全対応しているのが特徴だ。この二つの回避行動に対していずれも地上ヒットを狙えるのである。もちろんしゃがみガード不能の通常技のところで下段攻撃を出せば、二択に近い戦法になるぞ（実際には攻撃タイミングの違いで完全二択にはなりにくい）。

なお、この表に無いキャラのしゃがみガード不能攻撃はいずれも割り込みやジャンプで回避されてしまう。ただし、リュウ、ケン、豪鬼は波動拳→しゃがみガード不能技とやると、割り込みに対して比較的有効なので覚えておこう。

発動後のガード崩しパターン

キャラ名	パターン
ロック	しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→中烈風拳→➡＋中Ⓚ〜
山崎	しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ→➡＋中Ⓟ〜
リョウ	しゃがみ強Ⓚ→強虎煌拳×n→➡＋中Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→※（回り込み）〜 ※ヒット時
ユン	しゃがみ強Ⓚ→➡＋中Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ〜
さくら	しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ×2→➡＋中Ⓚ→強咲桜拳〜

ロックは初段ヒット時、しゃがみ中Ⓚの後に中ハードエッジへつなごう。

リュウ、ケン、豪鬼はほぼ相打ちになるので連続技をくらう心配は無い。狙う価値アリだ。

ゲー事典　**10,000コンボの続き**：前回の10,000コンボ集を書いた直後に豪鬼でもう一つ発見。画面端の相手に、強斬空波動拳→しゃがみ中Ⓟ→強灼熱波動拳→弱豪昇龍拳×2→（発動）近距離立ち強Ⓟ→遠距離立ち弱Ⓟ→｛強灼熱波動拳→しゃがみ中Ⓟ｝×10→滅殺豪波動で、10,738の53hit。最初の灼熱豪波動の後に弱豪昇龍拳を根元で2回当てるのがポイント。

クラッシュの仕組み

前回のQ&Aで、ガードクラッシュゲージについて少し触れたが、ここでは具体的な数値を元にもう少し突っ込んだ説明をしていこう。

●各グルーヴのガードクラッシュゲージ総量

キャラやレシオに関係無く、C、A、S、Nグルーヴは48、Kグルーヴは43、Pグルーヴは38と設定されている。そしてガードをした技のダメージを、200で割った数値(小数点以下切り上げ)がそこから引かれていき、ゲージが0以下になるとガードクラッシュが起こる仕組みになっている。また、多段の超必殺技は1ヒットにつき1とカウントされるものがほとんどで、必殺技の中にも計算式に当てはまらないものがある。

また、空中ガード時は通常よりも1.5倍増しでガードクラッシュゲージが減るので覚えておくといいだろう。

空中で連続ガードしてしまうと、かなりゲージを削られる。Cグルーヴは要注意だ。

Pグルーヴだとこれだけの減る。ガードキャンセルも無いだけに厳しいところだ。

P、K以外のグルーヴで下表のライデンの連係をガードすると、この減りだが……、

●ゲージ回復スピード

グルーヴにより異なり、基本的にはキャラに関係無く30フレームにつき1ずつ回復していく。差が付くのはC、A、S、Nグルーヴでガードクラッシュゲージが半分以下の場合だ。ゲージが少ないほど早く回復し、このときはキャラによって若干の差が出る。

減ったゲージは相手にダメージを与えるか、107フレーム間攻撃をガードもしくはヒットしなければ回復を始める(投げはくらってもOK)。

●攻撃力アップ時

パワーMAX時やスーパーコンボのゲージをストックしているときの攻撃力アップに比例して、ガードクラッシュ値も当然アップするぞ。

●クラッシュ時のノックバック

ガードクラッシュさせた場合は、クラッシュさせた技のノックバックが無くなる点に注目(クラッシュした側のガードのノックバックも)。ガードクラッシュ寸前なら、ガードされるとスキの大きい技でも気軽に使えるし、ノックバックが大きい技でも密着から連続技がたたき込め、単発の無敵技のガード時のリスクが無くなるため、バクチで出しやすくなる。など、様々なプレッシャーをかけられる。

ガードクラッシュゲージの減少値計算

例えば、リュウのジャンプ強Ⓟ～しゃがみ強Ⓚ～強波動拳をガードさせた場合……、

●1300÷200=7、1300÷200=7、1000÷200=5(小数点以下切り上げ)

●ガードクラッシュ値は7+7+5で19

詳細はジャンプ強Ⓟのダメージが1300、しゃがみ強Ⓚも1300、強波動拳が1000で、7+7+5=19となりガードクラッシュゲージは19減少する。また、連続ガードによる補正は無いので、単発の合計値になる。

オススメ連係

ガードされても反撃を受けにくい必殺技を持っているキャラは、ガードクラッシュを狙うため連係を最後まで出し切ることをオススメしたい。そんな連係を数値と共に左の表にいくつかピックアップしてみたので参考にしていただきたい。大体どのような連係で、どれだけゲージを削れるか覚えておけば実戦でも役に立つだろう。しかし、厳密には割り込まれるポイントや、反撃が確定する技もあるので無理は禁物。逆に相手がスーパーコンボを出せない状況だったり、反撃性能のいい技を持たないキャラならば強引に攻めよう。ガードキャンセル攻撃の標的になりやすいが、ダメージも低く、ゲージを消費させるのでOKだろう。

多段系の必殺技の途中でガードクラッシュさせると、カス当たりで終わってしまうことが多いので要注意。ある程度ゲージを削った状況なら相手の動きも予想しやすくなるので、じっくり対応していこう。S、N、Kグルーヴならば走りからの攻撃でゲージをケズっていくと効果的だ。

また、この戦術は、ゲージが短く回復スピードの遅いP、Kグルーヴ相手には特に有効。この二つのグルーヴには、回り込みやガードキャンセル攻撃も無いので、連係も安心して出し切れるはずだ。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ロレント	20	めくりジャンプ中Ⓚ～(歩き)立ち弱Ⓟ×3～しゃがみ中Ⓚ～スティンガー～しゃがみ強Ⓟorしゃがみ強Ⓚ	性能のよいめくりジャンプ中Ⓚから、固めに最適な性能を持つ立ち弱Ⓟを中心に連係を組み立てる。スカウタージャンプを交ぜるとさらに効果的。
リュウ	21	ジャンプ強Ⓚ～しゃがみ中Ⓟ～しゃがみ弱Ⓟ～しゃがみ中Ⓟ～(少し前進して)遠距離立ち強Ⓟorしゃがみ強Ⓚ	走りのあるグルーヴには、この連係は非常に強力。しゃがみ中Ⓟよりも有利フレームが多いしゃがみ小Ⓟも交ぜていくと、さらに効果的。
ブランカ	18	めくりジャンプ中Ⓚ～中エレクトリックサンダー(2回ガード)～しゃがみ強Ⓟor(少し前進して)遠距離立ち中Ⓟor⬆+強Ⓟ	強力なめくりジャンプ中Ⓚからの連係。エレクトリックサンダーは計算式に当てはまらない技の一つ。中エレクトリックサンダーのガードクラッシュ値は4。
サガット	27	めくりジャンプ弱Ⓚ～(歩き)立ち弱Ⓟ×4～しゃがみ強Ⓟ～Lv1グランドタイガーキャノンor(少し前進して)しゃがみ強Ⓟ	立ち小Ⓟを任意の回数で固めつつ、しゃがみ強Ⓟへ。しゃがみ強Ⓟガード後は+2F。Lv1グランドタイガーキャノンガード後は−2F。
ベガ	34	めくりジャンプ中Ⓚ～立ち弱Ⓚ×2～しゃがみ中Ⓚ～弱ダブルニープレス～立ち弱Ⓚ～しゃがみ中Ⓚ～弱ダブルニープレス	基本連係から弱ダブルニープレスへ。スキは7F以下なので、ガード後も強気に立ち弱Ⓚ×n～弱ダブルニープレスまで強引に連係させるのも悪くない。
さくら	34	(画面端で)ジャンプ強Ⓟ～しゃがみ中Ⓟ～強波動掌～しゃがみ中Ⓟ～強春風脚～遠距離立ち強Ⓚorしゃがみ強Ⓚ	画面端の起き攻めで狙っていこう。強波動掌、強春風脚のガード後はいずれも+3F。ジャンプや歩いて近付いて連係させていくのもいい。
キャミィ	24	めくりジャンプ弱Ⓚ～近距離立ち強Ⓟ～(少し前進して)近距離立ち強Ⓟ～しゃがみ中Ⓚ～弱スパイラルアロー	強攻撃で、ガード後大幅に有利になる立ち強Ⓟをメインに連係を組み立てよう。ヒット時はLv3スピンドライブスマッシャーへつなげられるように。
キム	21	ジャンプ大Ⓚ～しゃがみ弱Ⓟ～強覇気脚(空振り)～構え中弱Ⓟ～強覇気脚(空振り)～構え中弱Ⓟ～中半月斬orしゃがみ強Ⓚ	構え中弱Ⓟがキャンセル可能なのを利用し、再度強覇気脚～構え中弱Ⓟ～と連係させよう。素早いコマンド入力が必要なので要練習だ。
ライデン	32	めくりジャンプ⬇+強Ⓟ～近距離立ち中Ⓟ～毒霧～強ライデンコンビネーション・ボディブロー～ヘッドバッド	毒霧のガード後は+9F、ヘッドバッドのガード後は−7F。毒霧がしゃがみ状態にヒットしないキャラには毒霧を省くこと。
ジョー	19	ジャンプ中Ⓚ～しゃがみ弱Ⓚ×2～強爆裂拳～しゃがみ強Ⓚor(少し前進して)遠距離立ち中Ⓟor立ち強Ⓚ	強爆裂拳ガード後は+5F。キャンセルで出せるように練習しておこう。判定の強い遠距離立ち中Ⓟ、遠距離立ち強Ⓚなどを出していくのもいい。

F=フレーム:+に大きくなるほど有利

ゲー事典 **守る側の方針は?**:ガードクラッシュ間近でなければ、素直にガードして距離をおくといいだろう。ガードクラッシュゲージが短くなった状態なら各種ガードキャンセルが簡単かつ安全だ。回り込みやバクチは対応されやすいので控えめに。反撃できるポイントがあれば、できる限りの反撃をして相手を調子に乗せないようにプレッシャーを与えよう。

HIBIKI TAKANE

対戦攻略

高嶺 響

オリコンでダメージソースを大幅に増やし、Aグループならではの強さを発揮しよう。

Text：ケンちゃん

しゃがみ弱Ⓚ始動の連続技はしゃがみ弱Ⓚ×3→しゃがみ弱Ⓟ→中遠間にて斬る也が基本。遠間にて斬る也はヒットorガードを問わず大幅に不利になるので、しゃがみ弱Ⓚをなるべく多く刻んで相手との距離をできるだけ離すように心掛けよう。

また、距離を十分離してヒットさせてもローリングアタックなどの素早い突進系必殺技や、ギガトンブローのような突進力があり、強制停止時間の長いLv3スーパーコンボで反撃を受けてしまう。よって、反撃確定の状況では、しゃがみ弱Ⓚ×2から発勝する神気也や屍を越え行く也をつなげる必要があるぞ。

主要技フレームデータ

技名	発生	硬直差
しゃがみ弱Ⓟ	4	+3
遠距離立ち中Ⓟ	6	+3
近距離立ち中Ⓚ	5	+6
しゃがみ強Ⓟ	5	−6
近距離立ち強Ⓚ	8	−9
遠距離立ち強Ⓚ	12	−8
弱遠間にて斬る也	6	−19
中遠間にて斬る也	8	−17

＋＝有利　−＝不利

オリジナルコンボ活用

●飛び道具を抜ける

オリコン発動→近寄りて斬る也〜、で飛び道具を抜けて一方的に攻撃できる。響は前転が遅いので飛び道具を対処しづらく、有効な回避手段として役に立つはずだ。

●投げとオリコンの二択

以前オリコン連続技ページで紹介した通り、響の強Ⓚ投げでの吹き飛び中はオリコンで拾うことが可能。そのため、強投げとオリコンの二択は、どちらの選択肢が成功してもリターンが大きい。なお、オリコンがガードされたときは近寄りて斬る也を連発し、ガード方向を惑わせていこう。

●中段オリコン

座高の極端に高い5キャラ(ザンギエフ、ライデン、サガット、ギース、チャン)にのみ、OC発動→ジャンプ強Ⓚ×4→地上技〜と、中段始動の連続技を決められる。これで、OC発動後にしゃがみ弱Ⓚとジャンプ強Ⓚの二択を迫ろう。どちらの選択肢もダメージが大きいので、高い効果を発揮するはずだ。

近寄りて斬る也からの連続技で大ダメージ。ただし、早く発動し過ぎると抜けられない。

密着で遠間にて斬る也がヒットすると反撃は必至。なるべく先端近くを当てたい。

ゲージがたまっている状態では、飛び道具は逃さず反応して発動していきたい。

きちんと4回つなげないと、地上技につなげることはできない。要練習だ。

ジャンプ強Ⓚは発生が早く、視認してからの立ちガードはほぼ不可能といえる。

レシオ&グルーヴ考察

強Ⓚ投げや中段オリコンなど、ガード崩しから大ダメージを与える機会が大幅に増えるので、最もオススメできるのはA。次点は屍を越え行く也のプレッシャーを活かせるC、走りのあるS、N、Kで立ち回りを強化するのもいい。

BENIMARU NIKAIDO

対戦攻略

二階堂 紅丸

技の特徴を最大限に活かし、効果的な使い方を知ろう。意外と鋭い牙を持っている。

Text：ケンちゃん

しゃがみ中Ⓚを活用する

紅丸のしゃがみ中Ⓚは足先にくらい判定が無く、判定が強めなので相手のけん制をつぶすような間合いで使おう。そのときにキャンセル電影スパークを入力しておけば、ヒットした場合に自動的に電影スパークが出るので、大幅にダメージ効率を上げられる。ただし、Lv1の場合は距離によって連続ヒットしないので注意したい。Lv2以上はどの距離でも大丈夫だ。

オリコンの使用ポイント

➡＋中Ⓚはオリコンの無敵時間中にかなりの距離を移動できるため、相手の飛び道具を抜けるといった使い方が可能だ。中間距離でのけん制飛び道具や、連続ガードになっていない通常技キャンセル飛び道具といった連係は見逃さずに割り込んでいきたい。

また、オリコンと投げの単純な二択も効果的。オリコンをガードされた場合は、強真空片手駒連発に切り替えて、ガードクラッシュゲージ、体力ゲージを減らす。なお、立ち強Ⓟは座高の低い相手には空振りするので、オリコンの始動技を弱居合蹴りにして相手のやられモーションを立ち状態にしたい。単純に立ち強Ⓟと➡＋中Ⓚの連打から終了間際にエレクトリッガーを決めるだけで、7000強のダメージを安定して与えられる。

主要技フレームデータ

技名	発生	硬直差
しゃがみ中Ⓟ	4	+5
しゃがみ中Ⓚ	5	−2
立ち強Ⓟ	7	−8
立ち強Ⓚ	10	−1
➡＋中Ⓚ	16	−1
弱居合い蹴り	6	−1
中居合い蹴り	9	+2
強居合い蹴り	12	+5

＋＝有利　−＝不利

抜ける場合は➡＋中Ⓚを2回出し、距離を詰める必要があるので覚えておきたい。

グランドタイガーショットはやられ判定が前方に大きく突き出ているので……、

対空スーパー稲妻キックで相打ちを狙う

スーパー稲妻キックはボタンを問わず、攻撃発生と同時に無敵が切れる、対空や割り込みに使用した際に相打ちになりやすい。雷光拳は吹き飛び中の相手を追撃できるので、相打ちといえどダメージを大幅に与えることができるのだ。なお、オリコン発動→ジャンプ強Ⓟ〜でも代用可能なので、Aの場合はより多くのダメージを与えられる。比較的よく起こるケースなので、反応して確実に追撃していきたいところ。ただし、Lv1雷光拳は若干発生が遅く、距離が遠いと空振りする恐れがある。

状況に関わらず雷光拳のコマンドは常に入れておくと、とっさの場合も反応が可能だ。

相手のジャンプ攻撃を十分引き付けて出すことにより、相打ち以上を確実に見込める。

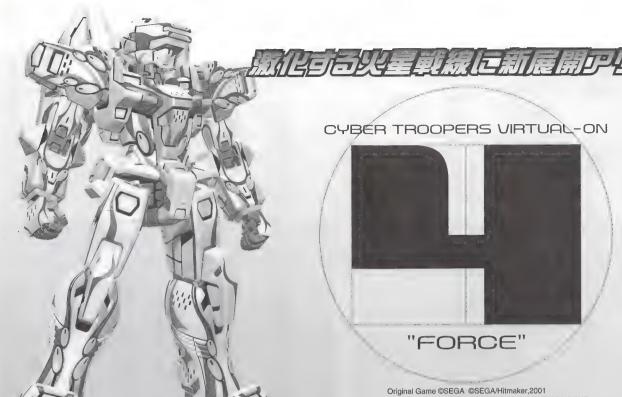
レシオ&グルーヴ考察

オリコンを多彩に応用できるため基本的にはAがオススメ。その他にはゲージ効率がよい上、ジャンプの始動が早く空中ガードがあるCや、走り、小ジャンプにより、エレクトリッガーの狙いどころが大幅に増えるNも捨てがたい。

ゲー事典

響補足： 飛び道具に対しては、オリコン以外にも屍を越え行く也やLv3発勝する神気也が有効。また、中遠間にて斬る也を相手の伸ばした手に当て、相打ちを取る戦法も効果的だ。
紅丸補足： しゃがみ強Ⓚは、リーチが長く発生もそこそこ早いので差し込みに向いている技。使用する際は、空中ヒット補正のある雷光拳を常に入力し、ダメージを稼いでおきたい。

激化する火星戦線に新展開アリ!?

VO4 インプレッション

先日、お気に入りの機体にマッチするカラー&コードネームをゲット! ゆくゆくは、ターミナルで自機を細かくカスタマイズできるようになったりしないのかなぁ……と思ったりして。

稼働開始から3カ月が経過した『電脳戦機バーチャロン フォース(以下VO4)』がバージョンアップ! 気になる最新情報に加え、攻略要素も目白押しでお届け!!

※本稿ではレフトウエポンを「LW」、ライトウエポンを「RW」、センターウエポンを「CW」と表記しています。

テムジン747系列機体

MBV-747-A

707系J型直系の後継機種。新規開発マインド・ブースターを背面に装着、軽量強靭なアサルト・アーマーを身にまとうことで、第三世代型VRとして出色のサバイビリティを達成。全体的に余裕を持った設計の本機は、運用面で融通が利くため、後期火星戦線でも活躍することになる。

MBV-747-F

「TRV(偵察型VR)の戦術的ニッチェを継承しつつ、MBV(主戦闘VR)並の強靭性と汎用性を確保したい」という贅沢な要求から生まれた異色の機体。フレックス・アーマーを装着することで機動性、特に空中起動性能の強化が成された。747系列ならではのピーキーな仕様変更だ。

MBV-747-H

大火力装備の支援機体が求められるようになり、その声に応える形で開発されたH型。防御力と火力の両立を目的とするホールド・アーマーを装着した結果、本機は従来のテムジン系とは一線を画するフォルムに仕上がっている。主に激戦区に集中投入され、獅子奮迅の活躍をすることになる。

第三世代型テムジンシリーズ参戦!!

M.S.B.S. ver.7.6

更なる進化を遂げた『VO4』のニューバージョンが登場! マイナーチェンジだけに止まらない、その新たな追加要素とは……!?

Text:伊勢猫

現在も全国で好評稼働中の『VO4』が、装いも新たにバージョンアップ!! 現行の『Ver.7.5』をベースとした新バージョンとなる『Ver.7.6』には、いくつかの新しい要素が加えられている。

まず、一番最初に挙げられる追加要素は、新機体となるテムジン747シリーズ3機体の追加。唯一、第二世代型での参戦を強いられてきたテムジンだったが、発売から3カ月……、ようやく第三世代型テムジンシリーズが姿を現すことになった。当然、新規にカードを作成する際にテムジンを選べば、「MBV-747-A テムジン 747A」のカードを作成可能。カード無しでプレイする場合でも、同様に「747A」でゲームをプレイをすることができる。

では、第二世代型テムジンは……というと、こちらも心配はご無用。『Ver.7.5』のカードを使えば、従来通りプレイが可能で、司令部の判断で第二世代型→第三世代型や、逆に第三世代型→第二世代型への乗り換えもできる。

また、カード使用時に登場する派生機体も多数追加されているようだが……、現時点での詳細な情報は不明だ。

アドバタイズの機体や、CPU戦の中間デモで表示されるバージョン表記で見分けよう。

対戦用ステージとして、新規のステージが一つ追加されていたりするぞ!

地形を活かす戦術は、勝率を上げる要因なり

ステージ攻略 Part 3

Text：H.L

新バージョンで新たなステージも加わり、対戦での戦場は全10ステージとなった。フィールド上での自機と味方機の位置取りや、地形を利用した回避と援護など考えることは多いが、一つ一つ処理していこう。

チェックポイント

エリア名 セカンド エリア（2nd Area）

開けたステージでも、直線的な攻撃は下の写真のような低い障害物にすら遮られてしまう。敵と対峙しているときは危険だが、援護する際には障害物の上から射撃した方が届きやすい。

広いステージをどう活用するか

ここは、全ステージの中で最も広大で開けたステージだ。位置取りをしっかりすれば、攻撃が障害物に遮られることも少ない。そんな中、このステージをうまく活用するためにも、自機体の武器の射程と最もヒットさせやすい距離を把握しておきたい。

ここでは、機体それぞれの得意な間合いをいかに保つかが重要になってくる。例えば、ステージの端から端まで届く性能のいい武器を持っているなら、外周の小高い場所から援護していく。射程が短いものや山なりに飛ぶ攻撃を持つ機体は、その武器に合わせて間合いを保っていこう。

チェックポイント

エリア名 サード エリア（3rd Area）

フィールド上の主戦場を把握すれば、大きめの障害物の影響で意外に安全なポイントが多いことが分かる。どこが危険でどこが安全か、どこからが援護しやすいか、を瞬時に判断しよう。

このステージでポイントとなるのは、段差が低くなっている部分だ。この部分は、非常に援護がしづらく、援護することもできずに孤立してしまうことが多い。そんな理由より、味方機との連携が必要な機体は、なるべくその部分を避けて行動しよう。

また、障害物を越える武器を持つ支援型機体は、段差の無い方の障害物を利用していきたい。フィールド外側が主戦場になっているときは、中央から援護していく。そして、戦場が中央に移ったときは外側に移動し、安全な位置から射撃していくというように、常に位置取りを考えていこう。

チェックポイント

エリア名 レンタリア A-16（Rentaria A-16）

下の写真のように高い障害物を利用すれば、敵1体の攻撃だったらロックしないでもある程度回避できる。その分、ダブルアタックの時間が長くなるので、ダメージ効率もよくなる。

※CGはCPU戦1ステージ目のものです。

CPU戦の最初のステージに似ているが、障害物の配置が若干変更されている対戦専用のステージだ。その微妙な障害物の違いより、前述したステージと比べて外側の部分に攻撃が届きやすくなっている。それを利用し、戦場がフィールドの隅に移動しそうなら、援護をする側は射撃が障害物の間を抜けるような位置に早めに移動して、いつでも援護できる準備をしておけば、敵を狙う効率も上がってくる。

また、このステージでは戦闘スタート時の位置が常に障害物を挟まない形となるので、初っ端に大ダメージをくらわないように注意しよう。

チェックポイント

エリア名 レンタリア F-56（Rentaria F-56）

武装のほとんどが直線的に飛ぶ武器で構成されている機体は、苦戦を強いられること必至。この状況を打破するためには、ダブルアタックが必要になる。攻撃を当てやすい機体を狙おう。

一見レトロ風に見えるこのステージは、新バージョンから対戦専用として新たに加わったものだ。このステージの特徴は、山なりに飛ぶ武器だったらほとんど越えてしまう、中途半端な高さの障害物が長く続くところ。つまり、そのような攻撃を持つ機体ならば、距離さえ気を付ければ障害物を挟んでいても戦えるということだ。無理に敵を追うようなことはせず、障害物を挟んだままじっくり戦っていこう。

また、このステージはかなり広い。よって、フィールド中央をベースに戦い、味方機への援護もできるような位置を意識しておきたい。

ラスボスと強力CPU機体を撃破せよ！

CPU戦攻略

Text：伊勢猫&H.L

『Ver.7.6』になっても、最終ボスがアジム&ゲランであることに変わりはない。ここに、ファイナルバトルにおける戦い方をレクチャーする。併せて、特一級スペシャルミッションの一つも攻略していこう。

攻撃ポイントを見極めろ！

VS. アジム&ゲラン戦

CPU戦の最終ステージに待ち受ける未知の素体。最終決戦に勝利するためには、その攻撃パターンを見切っていくことが最重要課題となっていくぞ!!

Text：伊勢猫

クリスタル融合で集中砲火を！

2on2の戦いとなるアジム&ゲラン戦においては、2体がクリスタル融合しているとき以外、ほとんどダメージを与えることができない。

まず、スタート直後にジャンプキャンセルで近い側の敵を画面内へ入れ、RWを斜め前ダッシュで回避。このとき段差を下りることになるので、再度のダッシュ入力を忘れないように。RW→LW→CWの連係攻撃を避け切れば、ようやく1回目の融合。その後は一定間隔で自機を狙った拡散レーザーを3回撃ってくるので、タイミングを合わせてのジャンプor横方向への歩きで回避していく。拡散レーザーの合間にダメージの大きい攻撃をヒットさせ続ければ、直後の個別攻撃が始まる前に撃破することが可能だ。

拡散レーザーはタイミングを計って回避。2回目の個別攻撃は2体の間に入れば回避可能。

area：Final area

四角形のフィールドで、中央の高台と四隅に段差が存在。スタート地点が中央の高台からとなるので、開幕の攻撃を回避するときには注意が必要。また、クリスタル融合時のレーザー攻撃を回避する際は、四隅の段差に注意しよう。

LW　T型高活性球状弾

LWのT型高活性球状弾は、単発で発射される高速弾。ダメージこそRWなどに比べると若干大きいが、回避自体は横方向のダッシュ→ジャンプキャンセルを繰り返していくだけでOK。余計なダメージをくらわないように確実に回避しよう。

CW　M-T異系攻撃型構造体

CWはクリスタル状の緩やかな誘導弾。RWとは違って回避自体は横方向へのダッシュだけで大丈夫だが、ヒットすると一定時間すべてのショット系攻撃を封印されてしまうので注意。開幕RW→LW後に3連射するので、忘れずに回避しよう。

RW　E旋系破壊型結晶体

RWは誘導性の高い連射弾で、ヒットすると長時間に渡って自機の機動性能が低下。このため初弾の回避に失敗すると…一気にダメージをくらうので要注意！　ある程度引き付けてから斜め方向へダッシュして、旋回半径の内側に入って回避。

スペシャルミッション

第一級特令 シャドウ遊撃

近接1発でライフ半分!?　CPUの攻撃力が2倍(※)！　1ステージ目から通常CPU戦の後半面くらいの強さを持つ相手に、果たして勝ち続けていくことができるのか……。

敵の攻撃力がアップしているこのミッションで最も重要なことは、やはり攻撃をくらわないことだろう。1発くらっただけで総合ライフが逆転することもざらなので、ライフがリードしているときには、回避行動に専念してタイムオーバーを狙うのも必要である。

そんな中、攻撃をきっちり回避するために、ロックオンアラートをきちんと確認していきたい。目標の敵を追うことに夢中にならず、別の敵にロックされたらすかさずロックを切り替える。そして、対象の敵の距離と攻撃の届く時間、隠れられる障害物を確認し、それぞれの状況に合わせて対応していこう。

具体的には、敵の攻撃がこちらに届くのに時間がかかるのであれば、再度目標の敵にロックを切り替え、その攻撃を回避する動きを取り入れつつ追い続ける。そして、障害物が利用できるなら間に挟むなど、常に回避行動を優先させていく。そうすることで、流れ弾を除くあらゆる攻撃を回避できるはずだ。

一撃でこの威力。うっかりくらってゲームオーバーにならないように！

●ミッション考察

目まぐるしく移り変わる戦況の中、4機体の位置把握のほかにも「今それぞれの機体がどういう状況なのか」ということを確認しておくと、攻撃をヒットさせるのにも敵の攻撃を回避するのにも行動がしやすくなる。そのためには、一瞬だけロックを切り替えて目で確認することが必要だ。

中間距離でのホーミング性能が高い。距離が開いたときに。

弾速が速くて、当てやすい。威力が低いのが難点だ。

弾数がアップしたので、前ダッシュRWに頼り切らないで済む。

ある程度離れた距離からの援護に効果を発揮する。

モーションが変更され、2回斬り付ける攻撃になった。

モーションが変更されたが、使い方は以前と変わらない。

MBV-747-A

主役は後からやってくる!! ついに登場したフォーステムジン。果たして、どのような戦い方を見せてくれるのか?

機体解説 Text : H.L

テムジン 747A

フォーステムジンの標準形

この747A型は、フォーステムジンの中でも一番テムジンらしく、扱いやすい機体である。707J型と比べると、しゃがみRW、ダッシュRWの弾数がそれぞれアップしているくらいで、際立った違いはあまり見られない。

ここで、徐々に進化を見せる戦術を紹介しよう。けん制をする際、立ちRWを撃ち、そのスキを移動でキャンセルする。その後すかさず立ちRWを撃つと、普段撃てないような間隔でRWが連射できるのだ。さらにそこから旋回して、相手の行動の先にCW+ターボを「置いておく」のが今流行りの戦術である。

ぐらった相手は一定時間しびれる。追い打ちを狙おう。

性能と使い方は、他のテムジン系と同じ。けん制に使っていく。

けん制に最適。連射力が向上したこの武器の使い方がポイント。

近接攻撃全般は、他のテムジン系と同じように使える。

誘導性に優れた4本のレーザーを撃つ。遠距離での支援に。

動かない敵、もしくは敵の行動の先を狙い撃つのに使える。

MBV-747-F

軽量級ともいえる機動力と防御力を見せる747F型。寄せ集めの武器群だが、目的はハッキリしているので迷うことはない。

機体解説 Text : H.L

テムジン 747F

テムジン+マイザー

テムジンとマイザーを融合させたような747F型。遠距離からでも援護できる、ある意味747A型以上のオールラウンドな戦いが可能な機体である。RWにはマイザー・デルタの右手武器、CWはテムジンとマイザー・ガンマのCWを合わせた性能を持ち、LWはVOX Ageの左手武器と、性能のいい万能な武器がそろっているのだ。

遠距離からの支援には、各武器群のターボ攻撃が使える。中距離内ではRWやCWでけん制し、ダッシュLWや前ダッシュRW、または近接攻撃を狙っていくといった戦術が適しているだろう。

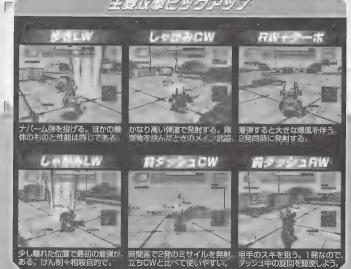
ナパーム弾を投げる。ほかの機体のものと性能は同じである。

かなり高い弾道で発射する。障害物を挟んだときのメイン武器。

着弾すると大きな爆風を伴う。2発同時に発射する。

少し離れた位置で最初の着弾がある。けん制+相殺目的で。

時間差で2発のミサイルを発射。立ちCWと比べて使いやすい。

相手のスキを狙う。1発なので、ダッシュ中の旋回を駆使しよう。

MBV-747-H

武装を一新した全く新しいテムジン、747H型。硬直の大きいCWと、多少クセのあるRWの使い方が重要になってくる。

機体解説 Text : H.L

テムジン 747H

『オラタン』のアファームドSと似た武装を持つ747H型。ただし、RWでのけん制がしにくいことから、戦い方は多少違ったものとなる。

メインの戦術は中距離での支援。LWや2発のミサイルが出るダッシュCWなどを軸に、様子を見ながら味方を援護しよう。相手のスキを狙うときにはダッシュCWと前ダッシュRWがオススメ。特に前ダッシュRWは、発射弾数が1発ながらも高い威力を誇り、貴重なダメージ源となる。

硬直が大きいCW群の中で、意外に使えるのがしゃがみCW。高い弾道で弾を3発撃つので、障害物の裏から狙える。

主要攻撃ピックアップ

立ちLW
援護で使ったり、目の前でスキを見せた相手に使っていく。

立ちCW
使い方はAge型のCWと同じでOK。適度にばら撒こう。

歩きRW
射撃間隔が短めでけん制に最適。撃ちながら相手を観察しよう。

前ダッシュLW
お馴染みの突進攻撃。ある程度動きをレバーで操作できる。

CW+ターボ
高威力なので狙っていきたい攻撃。旋回でヒット率を上げよう。

しゃがみRW
けん制にバリエーションを持たせたいときにこれを撃っていく。

斜め前ダッシュLW
LWの中では、自力で当てやすい攻撃。なるべく近い距離で。

前ダッシュCW
相手のスキを突くときには、ダッシュ攻撃の方が狙いやすい。

前ダッシュRW
ヒットさせやすいので、相手のスキを狙ったり、けん制として。

レア機体

VOX B-240 "Bob"

前作で猛威を振るったあの機体を感じさせる風貌。「オラタン」のときの高い機能性能は、どのくらい継承されているのか……。

機体解説 Text : H.L

VOX B-240 "Bob"

中距離をメインに

Bob型は、右武器にファイヤーボール、CWにカッターランチャー、そしてLWにはドリルと、前作の「ドルドレイ」を彷彿させる機体だ。

この機体の特徴は、すべての攻撃が単発で終わってしまいがちになるということ。そのため、常にじっくり様子を見ながら戦っていかなければ、機体性能をフルに引き出すことはできない。

まず、対峙している敵を歩きRWでけん制し、味方を援護するチャンスをうかがうのが基本的な行動となる。CWで相手がダウンしたときはもちろん、障害物を利用できるときや、対峙している相手が油断したときは、LWや弾速が速くヒットしたら機動力を低下させるRW+ターボなどで味方を援護していこう。

相手のスキを狙う際は、前ダッシュRWがオススメ。弾が大きく、弾数もあるので、この機体の武器群の中では最もヒットさせやすい。フィールド上での位置移動や、相手をけん制する目的でも十分使っていけるぞ。

Bob型を使いこなすには、ダッシュ中の旋回で機動力を補うなどの工夫が必要。

レア機体

VOX D-102 "Danny"

Bob型と並ぶもう一つのレア機体「Danny型」。乗り換えるチャンスは少ないが、その分、機体性能はかなり高い。

機体解説 Text : H.L

VOX D-102 "Danny"

ヒット率が向上

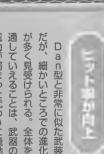
Dan型と非常に似た武装だが、細かいところでの進化が多く見受けられる。全体を通していえることは、武器の威力が弱まった代わりに機動力が上がり、攻撃もヒットさせやすくなったということ。それにより、Dan型と比べて、より攻撃的な戦いを展開できるに違いない。

具体的な変更点としては、CW+ターボが弾道の変更により扱いやすくなった、しゃがみCWが真っすぐ飛ぶようになった、などが挙げられる。

基本戦術は、中間距離でのダッシュCWと前ダッシュRWをメインに、歩きRWや歩きLWなどを織り交ぜて攻撃をばら撒くといったものになる。基本的にはDan型と変わらないが、遠距離でのCW+ターボによる味方機支援も多めにしていきたい。

また、この機体のしゃがみCWは障害物を越えないため、フィールド上の位置取りも考えて行動しよう。なるべく障害物を避け、ときには障害物の上に乗って味方機の援護をしていくのが効果的だ。

Dan型に比べ、攻撃をヒットさせやすくなった。その性能差がどう影響するのか!?

自分の個性をアピールするなら……

機体バリエーション

Text：伊勢猫

機体の派生にカラーリングと、とにかく数の多い機体バリエーション。新たに判明した指揮官用機体も加えれば、その組み合わせは無限大!? プレイを続けていけば……、自分だけの機体が完成する日も遠くない!!

指揮官用機体の違い(一部)

指揮官用機体となって、ヘッドパーツが変わったタイプC／c。

二本の角のようなヘッドパーツが特徴的なマイザーの指揮官用機体。

中にはこんな大きなヘッドパーツが追加される指揮官用機体も……。

バリエーション1 指揮官用機体

上級階級のパイロットのみ、乗り換え可能な専用機体。あきらめずにプレイし続ければ、いつかは手に入れるチャンスが……!?

上級階級を目指すべし!!

司令部から新機体を授与されることで、さまざまな機体へ乗り換えが可能だが、特殊な派生機体となる指揮官用機体の存在が判明した。この機体を手に入れることができるのは、上級階級に達している上級パイロットのみ。司令部がその戦果を認めてくれればV04ターミナルで指揮官用機体が授与されるという仕組みだ(ただし、テムジン707J／c並びに、テムジン707 J＋の2機体ついては、この限りではない)。

これらの専用機体は、通常の機体型番に加えて「／c」や「TypeR」などといった形で型番が追加されているもので、その形状も従来の機体に比べると一部変更が施されている特別仕様。具体的には、機体のヘッドパーツ部分が変更されており、かなり個性的なパーツを装備した指揮官用機体も存在しているようだ。

ただし、残念なことに元となる機体から性能面がアップしているわけではない。基本的な性能自体には、これといった違いは存在しないようだ。

テムジン707系列の機体には、指揮官用機体が存在しない……のか!?

バリエーション2 カラーリング

割と頻繁に出現するカラーリングの違った機体。型番が同じだからといって、V04ターミナルの乗り換え画面を飛ばさないように(実話)。

好みのカラーをゲットしよう!

以前に本誌でも紹介しているが、『V04』ではカードシステム使用時のみ、特殊なカラーリングの機体へと乗り換えるチャンスが存在する。

このカラーリングが違う機体もほかの機体と同様に、司令部から新機体授与として出現。すでに見たプレイヤーも多いことだろうが、元となるノーマルカラーに加えて、リアルカラーやスペシャルカラー、中にはレアカラーといったような数種類のカラーバリエーションが用意されている。

詳しい支給条件は判明していないが……、こちらは指揮官用機体ほど高い階級でなくとも出現してくれるようだ。

カラーバリエーションは何パターン?

ノーマルカラー

リアルカラー

スペシャルカラー

同系統の機体でも、複数のカラーバリエーションが存在する。基本となるのはノーマルカラーで、これはご存じの通り。リアルカラーと呼ばれるカラーリングは、白と黒を基調としたモノトーン配色のカラーリングで、機体によって白ベースと黒ベースの違いがあるようだ。また、スペシャルカラーは特定のカラーをベースにしたカラーリング。こちらは、いくつかのバリエーションが存在するようだ(……1色ページですが)。

Ver.C登場！ 変更点を総力解析!!

Virtua Fighter 4

バーチャファイター4

使用基板：NAOMI2 稼働中
Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA, 2001

全国大会が間近に迫ると共に、バージョンC（以下Ver.C）がついにその姿を現した。PS2版の発売もあり、ここからさらなる盛り上がりが期待できそうだ。キャラバランスの調整ばかりでなく、VF.NET追加要素の可能性も気になる!?

インプレッション

3D格闘の王道を行く本作。最大の新要素であるモバイルとカード連動のVF.NETが、アーケード対戦の可能性を大きく広げた。Ver.Cの登場で、ここからまた新たな闘いが始まろうとしている。

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除きキャラクターが右を向いているときのものです。
また、文中に登場する「技後の有利／不利」などのデータは、編集部調べによるものです。

細かく調整されたキャラバランスを探る

Ver.C（バージョン）を徹底検証!!

Text：ちゃっきー

各技の性能が見直され、大幅な変更が行なわれたVer.C。ガード、またはヒット時の有利不利やヒット効果に修正が加えられたものが非常に多い。

特に、回転属性には大きな変化が見られる。強力だった技以外でも、見た目に反して回転系の属性を持っていたような技が〝見た目通り〟になった。全キャラ共通となるうつ伏せ・相手足方向の横転中段起き上がり攻撃も、その代表例の一つ。全回転から直線へと変更されている。

また、Ⓟ+Ⓖ投げのダメージが全体的に低下し、キャラによる差が小さくなったようだ。ダウン攻撃が確定していた技も、それを含めて40程度に抑えられている。

細かいことでは、壁技が全体的に強化。総じて全回転になったほか、ヒット時に攻めやすくなったものも多い。アキラ、ラウ、カゲの持つ蹴り技は、ヒットしたときに頭崩れを誘発するようになったぞ。

そのほか、後転起き上がりのコマンドが変わった点も注意したい。これまではレバー入力のみだったが、横転と同じくⒼボタンが必要になった。

小ダウン攻撃も、いくつか変更に。かわされたときのスキが、少し小さくなったものが多い。

バージョンC変更点 結城 晶

Text：ちゃっきー

幾分パワーダウンしたが、基本となる戦術に変化は無い。技を少し切り替えるだけで、すんなり対応できる。

破壊力の減少

最も目立つのは、やはり虎撲（⇩⬃⇦Ⓟ）の変更だろう。それ自体の威力のほか、鉄山靠（⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）の最大ダメージも減少したのが大きい。ヒット後は依然タイミングを合わせた鉄山靠が最大ダメージだが、連環腿（⇨⇨ⓀⓀ）でもほぼ同じ。その後の攻めやすさを考えれば、こちらの方がいいかもしれない。また、スキも大きくなり、ガードされたときには各種上段投げが入るようになった。

これで、虎撲の利用価値はかなり下がったと言える。こちらが不利な場面で相手が投げにくると読んだときには、崩撃雲身双虎掌（Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇦⬃Ⓟ+Ⓖ⇨ or ⇦Ⓟ）をメインに使っていこう。1段目の崩拳がボタンのみで出せるため、とっさの場面で使いやすいという利点もある。

そのほか、馬歩衝靠（⬇⇨Ⓟ+Ⓚ）は直線系に変更され、ガードされたときのスキも大きくなった。ただし、判定の強さやヒット時のコンボは同じ。タイミングを遅らせての避け狙いや、上段攻撃をかわした後などの反撃には十分な力を発揮してくれる。

スキも大きくなった虎撲。崩撃雲身双虎掌狙いに切り替えた方がいいかも。

変更点リスト

- ⇨⇨⇨Ⓟ／しゃがみガードにヒットしたときのよろけ時間が短縮
- ⬇⇦⇨Ⓟ／最大ダメージ55→45
- ⇩⬃⇦Ⓟ／ダメージ30→23／ガード時、投げが確定／空中ヒット時受け身不能
- ⇩Ⓚ／半回転→直線
- ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ／最大ダメージ80→65
- ⬇⇨Ⓟ+Ⓚ／半回転→直線／ガード時、重量級立ちⓅまで入る
- **崩し中**⇩⇨Ⓟ／密着ヒットでもダウンを奪うことがなくなった
- **順身翻胯後**⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ／有利時間が増え、追い打ちが容易に
- **敵背後**⇩Ⓟ／全回転→直線
- **敵背後**⇩Ⓚ／全回転→直線
- **敵背後**Ⓚ／全回転→半回転（腹側避け）

うれしい変更点

強くなった部分では、靠山壁（順身翻胯後⇧ or ⇩Ⓟ+Ⓚ）ヒット時の有利時間が増え、その分余裕ができたことに注目。このおかげで、相手の硬化中に背後から躍歩頂肘（⇨⇨Ⓟ）をヒットさせやすくなった。これでその後のコンボに確実性が増し、安定したダメージが見込める。

なお、崩し中の猛虎硬爬山（崩し後⇩⇨Ⓟ）は、密着でヒットしてもダウンしない。壁近くに相手を追い詰めて開胯が決まったときは、猛虎硬爬山で壁よろけ→崩撃雲身双虎掌を狙ってみよう。

馬歩衝靠はどちら方向でも避けられるようになったほか、ガードされたときもスキ大。

重量級の立ちⓅや、虎双掌が入る。リスクが大きいので、バクチ的な使用は控えめに。

壁際で猛虎硬爬山を警戒させて開胯。近ければ、そこからの猛虎硬爬山で壁よろけに。

アキラ：馬歩衝靠の弱体化で、独歩頂膝（Ⓚ+Ⓖ1フレームでⒼ離す）の利用価値がアップ。ガードされても上段投げでしか反撃されないこと、浮きがわずかに高い（通常ヒット時、ラウまで立ちⓅ→馬歩衝靠→立ち白虎双掌打が入る）ことなど、利点は多い。確実に出せるなら、ぜひ組み込んでみたい。

バージョンC変更点
ジャッキー・ブライアント

Text：ちゃっきー

主要技が弱くなった代わりに、スライドシャッフルからの攻めが強化。これを使った新戦術をモノにせよ!

攻めに大きな変化が!?

大きく強化されたのがスライドシャッフルだ。通常のスライドシャッフル（⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）後は早いタイミングで、一部スピンキック系の技からつながるショートスライドシャッフル後は最速で技を出せるようになっている。

中でも注目度が高いのが、スピニングキック（Ⓚ+Ⓖ）からのショートスライドシャッフル。スピニングキックがヒットしたときに最速でステップインソード（スライドシャッフル中Ⓚ）やステップインロークラッシュ（スライドシャッフル中⇩Ⓚ）につなげば、割り込まれることは無い。もちろん、ステップインソードの攻撃判定を出しつつキャンセルするテクニックも重要だ。ただし、ガードさせたときの有利はやや小さくなった。

スピニングキックのヒットを確認し、スライドシャッフルからの技につないでいこう。

弱体化要素は……

変更点の筆頭となるビートナックル（Ⓟ+Ⓚ）は、どちら側でも避けられるほか、1発止めのスキも大きくなった（肘クラスの技が入る）。また、しゃがみガードにヒットしたときにはガードハーフでよろけを誘発するように変更されている。とはいえ、技をかわしつつヒットさせたり、後ろダッシュでタイミングをずらして避け対策にしたり、という感覚はそれほど大きく変わらない。一発止めのスキも、その後の連係を警戒させておけばそれほど問題無いはずだ。

また、ミドルスピンキック（⇦⇨Ⓚ+Ⓖ）のダメージが落ちたことも不安要素の一つ。さらに、ヒット時の吹っ飛びがキリモミになったことの副作用で、カウンターヒット時にその場受け身を取られると容易に反撃されるようになった。通常ヒット時は受け身のミスが期待でき、ダメージチャンスとなるのだが……。

変更点リスト

- **正構え中**ⓅⓀ／当て身・さばき属性が上段回転キックに／通常ヒット時やや不利→やや有利
- **近距離**ⓅⓅ、ⓅⓅ⇦Ⓟ、ⓅⓅ⇨Ⓟ、⇨ⓅⓅ、⇦Ⓚ／半回転→直線
- ⇦Ⓟ／カウンターヒット時、頭崩れ
- ⬇⇧Ⓟ／ダメージ19→22／ガード時反撃を受けない／通常ヒット時ダウンせず、カウンター時尻もち
- ⇨ⓅⓅⓀ／2発目カウンター時連続／完全上段に
- ⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ／2発目カウンター時連続
- ⓅⓅ⇨ⓅⓅⓀ／4発目カウンター時連続／完全上段に
- ⓅⓅ⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ／4発目カウンター時5発目が連続
- Ⓚ／攻撃発生がわずかに遅くなった
- ➡Ⓚ／ガード時ジャッキー側がやや有利→不利
- ⇨Ⓚ／ガード時に双方の硬化が伸び、反撃を入れやすくなった（スキ自体は変化無し）／攻撃発生前の空中判定無し
- ⇨⇨Ⓚ／通常ヒットでも尻もちを付かせる
- ⇦⇦Ⓚ／半回転→全回転
- Ⓟ+Ⓚ／半回転→直線／ガード時のスキが増大／しゃがみガードにヒット時よろけ
- Ⓟ+ⓀⓀ／カウンター時やや不利→やや有利
- Ⓚ+Ⓖ／ダメージ30→21／カウンター時の有利が小さくなった／投げや立ちⓅはつながらない
- Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ+Ⓖ／ガードされたときのスキが増大
- ⇩Ⓚ+ⒼⓀ／2発目しゃがみ技つぶし／半回転→直線
- Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ／しゃがみヒット時よろけない
- ⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ／技が早く出せるようになった
- **ショートスライドシャッフル**／技が即座に出る
- **スライドシャッフル中**Ⓚ／途中の空中判定無し
- **スライドシャッフル中ⓀⒼ（攻撃判定を出してキャンセル）**／ガードさせたときの有利時間が減少
- **敵背後**Ⓟ／全回転→半回転（背中側避け）
- **敵背後**Ⓚ／全回転→半回転（背中側避け）
- **敵背後**⇧or⇩Ⓚ／ガード後、肘クラスの技が反撃に
- **敵背後**Ⓟ+Ⓚ／全回転→半回転／背後ヒット時背後崩れ
- **パクサオ中**Ⓟ／入力の受付時間が伸びた

バージョンC変更点
サラ・ブライアント

Text：H.L

徐々に構え依存度が低くなっていったサラ。しかし、このバージョンではフラミンゴが猛威を振るう予感が!?

フラミンゴが強力に

対応されると攻め切れなかったフラミンゴ。だが、ガード時も択一攻撃を迫れるほど有利な状況が続いたり、技の性能がアップしたりと、全体的にパワーアップした。

まずは、フラミンゴ移行技の変更。セットアップコンビネーション（⇧ⓅⓀ）、スイッチキック（⇦Ⓚ）、そしてダブルライズキック（⇦Ⓟ+Ⓚ）をガードされたときの硬化差が、より有利になったことが、大きく戦術に響いてくる。

基本的にこれらをガードさせた後は、ライトハイキック（構え中Ⓚ）とカットインミドル（構え中⇧Ⓚ）、そして、ガトリングキックビート（⇧⇦⇩⇨ or ⇩⇦⇧⇨Ⓟ+Ⓖ）の三択でOK。フラミンゴ移行技がヒットしたときは、ライトハイキックを省いた二択を迫れるほど有利な状態となる。

次に、フラミンゴ技の性能アップ部分を見ていこう。一番目立つのが、カットインミドルの変更点。しゃがみヒット時のよろけに、セットアップコンビネーションが確定して入るようになったほか、ヒット後不利だったのがおよそ五分に変更されたりと、性能が大幅にアップしたのだ。

また、ライトハイキックのカウンターヒット後や、サイドネックカットソード（構え中⇩ or ⇧Ⓟ+Ⓚ）がヒットした場合、これもセットアップコンビネーションが確定。後者はカウンターなら、ライトハイキックまで確定するほど有利になるのだ。個々の技の見返りが大きく、強化されたフラミンゴには要注目だ。

技後の選択肢に迷う必要が無くなり、よりシンプルに攻め込めるようになった。

この後セットアップコンビネーションが確定。一度の読み勝ちで大ダメージにつながるので、積極的に取り入れよう。

変更点リスト

- ⇨Ⓟ／ダメージがアップした
- ⇧ⓅⓀ／ガードされて有利に／ノーマルヒットで大幅に有利になり、カウンターヒット時の硬化差は、前バージョンと比べて抑えられた
- ⓀⓀ／攻撃方向が左から右になった
- ⇨⇨Ⓚ／半回転から直線系打撃に
- ⇧ⓀⓀ／半回転から直線系打撃に
- ⇧ⓀⓀⓀ／半回転から直線系打撃に
- ⇨Ⓚ／空中判定が攻撃発生後になり、反撃されやすくなった
- ⇩Ⓚ／ガード後投げ確定に
- Ⓟ+Ⓚ／ガード後、若干不利に
- ⇦Ⓟ+Ⓚ／ガード、ヒットの硬化差がより有利に／2段目が威力アップ
- ⇧Ⓚ+Ⓖ／半回転から直線系打撃に
- **立ち途中**Ⓚ+Ⓖ／半回転から全回転に
- **構え中**⇧Ⓚ／しゃがみヒット時のよろけから⇧ⓅⓀが確定に／また、ガードされたときの不利差が抑えられ、ノーマルヒット時はおよそ五分になった
- **構え中**Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓖ／投げの壁ヒットが削除
- **構え中**⇨Ⓚ／直線→全回転
- **構え中**ⓀⓀ／ガード時はほぼ五分に／ヒット時の有利時間が大きくなった
- **構え中**⇦／スキが小さくなった
- **構え中**Ⓟ+Ⓖ／ダメージ45に
- **背向け中**⇩Ⓟ／全回転→直線／ガードされた後、不利になった
- Ⓟ+Ⓖ／ダメージ45に

ジャッキー：スマッシュアッパー（⬇⇧Ⓟ）も強化された技。ガードされても反撃を受けず、カウンター時には尻もちになる。すぐさま出の早い中段技につなげば、回復されにくいぞ。
サラ：サイドネックカットソード（フラミンゴ中⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ）の硬直差変更により、ヒット時にはセットアップコンビネーションがつながるようになった。

弱体化か？ と思わせる以上に、十分な武器がそろっているラウ。パワーダウンという言葉は当てはまらないぞ。

主力技を再確認

まず注意したいのが燕陣旋風脚（⇦Ⓚ＋Ⓖ）の弱体化。打撃での反撃が可能になり、背後投げは容易に決められるようになった。攻撃発生も遅くなっている。ただ、今までのように乱用すると危険なだけで、要所では使っていける。

ほかに、飛燕連掌（⇦⇦Ⓟ⇩Ⓟ）が中量級までのⓅで割り込みが可能になっている。リターンも大きいが、やはり乱発するのは考えものだろう。

鳳凰槍掌（⇨ⓅⓅ）はディレイ幅が減少。それでも使い方自体は変わらず、カウンターヒットを狙っていける。

なお、連環掌（⇖ⓅⓅⓅ）はガード・ヒットを問わず硬化が長くなった。カウンターヒットかⓀ系まで発展させない限り投げが確定反撃となる。連掌旋風腿と併用しよう。

飛燕転身掌はダメージ減。飛燕連掌は割り込み可能なキャラ増で対処されやすいぞ。

注目の技

虎龍転身脚（⇨Ⓚ＋Ⓖ）は使いやすい技になった。上段攻撃ながら下段技をつぶせるからだ。相手をよろけ状態にして投げと併用すると強力。横転ダウン受け身した相手の、起き攻めに使用してもいい。

転身穿肘撃（⇨Ⓟ＋Ⓚ）はしゃがみヒット時は相手をよろけ状態にするように変更。ノーマルヒットでは不利だっただけにうれしい変更点の一つ。

ほかには、避け攻撃の向側避虎燕掌が強化された。カウンターヒットで腹崩れを誘発するので、安定してコンボが狙えるようになったのだ。

避け投げ抜けへの対処は虎龍転身脚がいい。それ以外にも使うポイントは多くあるぞ。

変更点リスト

- ●Ⓟ**ヒット時**Ⓚ＋Ⓖ／下段をつぶす上段攻撃になった
- ●Ⓟ⇦Ⓟ／浮きが高く／ディレイ幅減少／ヒット時Ⓚ＋Ⓖで相手に背を向けたまま連拳旋風牙が出ていたのを削除
- ●Ⓟ⇦ⓅⓅ／攻撃方向削除／最後の3発目を避けようとするとガードやくらいになっていたが、格段に避けやすくなった
- ●⇨ⓅⓅ／ディレイ幅が減少
- ●⇘Ⓟ／ダメージ17→13
- ●⇖ⓅⓅ／攻撃方向削除
- ●⇘ⓅⓅⓀ／やられモーション変更
- ●⇖ⓅⓅⓅ／攻撃方向削除／硬直が長くなった
- ●⬆ⓅⓅ、⇖⇖ⓅⓅ／攻撃方向削除
- ●⇦⇨Ⓟ／ガード時の硬直が長くなった
- ●⇦⇦Ⓟ／ダメージ30→22／硬直差が変化され、飛燕連掌（⇦⇦Ⓟ⇩Ⓟ）の間に打撃で割り込みやすくなった
- ●⇘Ⓚ／攻撃方向削除
- ●⇩ⓀⓀ／半回転になった（避け方向腹側）
- ●⇩ⓀⓀ＋Ⓖ／全回転技になった
- ●⇘ⓀⓅ、⇘Ⓚ／攻撃方向削除
- ●⇙Ⓚ／硬直が長くなった
- ●⇨Ⓟ＋Ⓚ／しゃがみヒット時、相手よろけ状態に
- ●⇘Ⓟ＋Ⓚ／攻撃方向削除／お互いの硬直時間が長くなり反撃しやすくなった
- ●⇙Ⓚ＋Ⓖ／硬直が長くなった
- ●⇘Ⓚ＋Ⓖ／硬直が長くなった／攻撃発生が遅くなった
- ●⇨Ⓚ＋Ⓖ／下段をつぶす上段攻撃になった
- ●⇙Ⓚ＋Ⓖ／攻撃方向削除
- ●Ⓟ＋Ⓚ**最大ため**／硬直が短くなった
- ●**避け中**Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ／カウンターヒット時は腹崩れになった
- ●**背向け中**Ⓚ／硬直が長くなった
- ●**背向け中**⇩Ⓟ／攻撃方向削除
- ●**背向け中**⇩Ⓚ／半回転技になった／硬直が長くなった
- ●**背向け中**⇧Ⓚ＋Ⓖ、**着地際**Ⓚ／攻撃方向削除
- ●Ⓟ＋Ⓖ／ダメージ-10
- ●⇦Ⓟ＋Ⓖ、⇖⇖Ⓟ＋Ⓖ／ダメージ-5

バージョン毎に激変するパイの戦術。今回はそつなくパワーアップという感じで、上を目指せるぞ!!

この技を見逃すな！

燕舞連脚（⇨Ⓚ＋Ⓖ）は使いどころが増えそうだ。追い打ちの機会が多くなったため、中間距離での使い勝手がいい。雲手系を決めた後にも活躍するぞ。ただし、硬化はわずかに長くなった。

飛燕単脚（⇘Ⓚ）も使用頻度を増やしたい。ノーマルヒットでもパイが先に動けるようになったからだ。今まで以上に強気でいこう。

翻身掃脚（⇖Ⓚ＋Ⓖ）はカウンターヒットで相手をダウンさせるようになった。ただし、ノーマルヒットの場合は相変わらず不利なので、うまく対処する必要がある。

燕陣旋風脚（⇦Ⓚ＋Ⓖ）も注目。下段技をつぶすようになったため、要所に組み込める。間合いをうまく測れば、反撃も受けない点も強みだ。

燕舞連脚からはノーマルヒットでも追い打ちが可能に。ダウン攻撃がオススメだ。

細かい部分もチェック

上歩掃冲掌（⇨⇦Ⓟ）はさばける時間が長くなり、ヒザさばきが追加。使いやすくなったが、燕青槍掌（⇨⇦ⓅⓅ）まで出し切ってガードされると投げが確定反撃になる。

ほかには、仆腿へ移行できる燕青擺脚が中段に変更。さらに迷蹤歩激流掌打から移行した場合でも仆腿冲拳（仆腿中Ⓟ）が出せるようになった。

後は⇨Ⓟ＋Ⓚや⇖Ⓟ＋Ⓚの当て身、雲手系の技が全体的にパワーアップ。早く動けるようになった分、かなり有利。技が届きさえすれば相手はほぼ回復できないものも多い。

旋風燕華はメインの投げ技に昇格。パイの純粋な投げの中では、ダメージ最大。

変更点リスト

- ●⇨⇦Ⓟ／さばき時間が長くなった／ヒザをさばけるようになった／ガード時の硬化が長くなった
- ●⇨⇦ⓅⓅ／ガード時の硬化が長くなった
- ●⇖ⓅⓅ／攻撃方向削除
- ●ⓀⓅ／ディレイ幅が広くなった
- ●⇘Ⓚ／ヒット時の硬化が短くなった
- ●⇦Ⓚ／中段攻撃になった
- ●⇩Ⓚ／攻撃方向削除
- ●⇩ⓀⓀ／半回転技になった（避け方向腹側）
- ●⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ**最大ため**／ノーマルヒットで腹崩れに
- ●⇖Ⓚ＋Ⓖ／カウンターヒットでダウンするように
- ●⇦Ⓚ＋Ⓖ／下段をつぶす上段攻撃になった
- ●⇨Ⓚ＋Ⓖ／ノーマルヒットでダウンするようになった／硬直時間が長くなった
- ●⇦Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ、**背向け中**⇩Ⓟ／攻撃方向削除
- ●⇦Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅⓅ／ここから仆腿へ移行しても仆腿冲拳（仆腿中Ⓟ）が出せるようになった
- ●⇨Ⓟ＋Ⓚ（**相手上段右・左**Ⓟ**、相手上段右**Ⓚ**、相手上段左**Ⓚ）／硬直差が変わり早く動けるようになった
- ●⇖Ⓟ＋Ⓚ（**相手中段右肘、相手中段左肘、相手中段右**Ⓚ**、相手中段左**Ⓚ**、相手中段右ヒザ、相手中段左ヒザ**）／硬直差が変わり早く動けるようになった
- ●**背向け中**Ⓟ／半回転技になった
- ●⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ／ダウン時間が短くなった
- ●Ⓟ＋Ⓖ／ダウン時間が短くなった／ダメージ-10
- ●⇩⇨⇧⇦**or**⇧⇨⇩⇦Ⓟ＋Ⓖ／ダメージ＋8／投げ抜けコマンドの方向が⇦になった

ラウ：大地倒襲のダメージ減で、最大ダメージは追い打ちまで含めた転身巴咽掌（⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ）に。切り札的な存在、柳車旋転（⇦Ⓟ＋Ⓖ）もダメージ減。最後の詰めをを見誤らないように。
パイ：旋風燕陣からの前ダッシュ雷陰掌打（⇖Ⓟ）が決められないので、実質的にはダメージ減。よけにくかったⓅ＋Ⓖからの雷陰掌打も、雷陰掌打が蒼下捶に化けるほどなので注意。

バージョンC変更点 ウルフ・ホークフィールド

Text：ブンブン丸

基本的にパワーダウン傾向のウルフ。何か、さらに大味なキャラになったけど……めげずにガンバロ～。

ウルフ使いは涙!? 弱体化が目立ちまくり！

ロースマッシュ(⇩Ⓚ)がガードされると、肘などで反撃を受けるように。この辺はウルフ使いも納得の変更点。だが、スクリューフック(⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ)がガードされると投げ確定なのは厳しい！ そのほか、トーキックスタナー(⇦Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓖ)のダメージが下がったり、サイドスープレックス(⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)からのダウン攻撃が入らなくなったりと、悲しい変更が……。

「大丈夫、ウルフには強力なニーブラスト(⇨Ⓚ)があるじゃん」なんて思ってるアナタ。世の中そんなに甘くない！ ニーブラストは発生時の空中判定が無くなったため下段攻撃をスカすことができなくなり、さらにスキも若干増えちゃったんだよ！ トホホー。まぁそれでもニーブラストは主力の中段技なので、積極的に使うこと。

半回転で、地味に強かったアローナックル(⬀Ⓟ)。直線の打撃になり使いにくく。

頼みの綱、ニーブラストがしゃがみⓅに負ける！ 連係に割り込みにくくなりました。

強化点はナニ?

特筆すべき強化点は、最速ジャイアントスイング(最速⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ)のダメージ増加。ジャスト受け身を取られなければ100ものダメージを与える！ 受け身を取られても80ダメージなので、主力の投げ技として使っていこう。

もう一つの強化点は、よろけた相手にボディーブロー(⇨Ⓟ)を当てると崩れ状態のダウンになるということ。ここに下段投げが確定するが、まず抜けられるので、ドラゴンフィッシュブロー(⇨ⓅⓅ)かトーキックサイド(⇦Ⓚ+ⒼⓀ)を入れよう。

⇨⇩Ⓚが下段つぶし技に負ける！ エルボーバックナックル対策が……。涙。

ダメージを取るならドラゴンフィッシュブロー、起き攻めにいくならトーキックサイド。

変更点リスト

- ●ⓅⓅ⇨Ⓟ／半回転→直線
- ●⬁Ⓟ／半回転→直線
- ●⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ／ガードされたときの硬化時間が増えた
- ●⇩Ⓚ／ガードされたときの硬化時間が増えた
- ●⇨Ⓚ／空中判定が攻撃発生後に／ガード時のスキが増えた
- ●⬃Ⓚ／腹、背中側の両側で避けられるようになった
- ●⇨⇩Ⓚ／カウンター以外でダウンしないようになった
- ●Ⓟ+Ⓚ／避け方向が背中側に／ヒットしてもダウンしない
- ●Ⓟ+**Ⓚため**／避け方向が背中側に／ヒットしてもダウンしないでよろけるようになった
- ●⇨Ⓟ+Ⓚ／半回転→直線
- ●⇦Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓖ／ダメージ－5
- ●Ⓟ+Ⓖ／壁際だとダウンしない
- ●⬃⬃Ⓟ+ⒼⓅ+Ⓖ／ダメージ＋10
- ●**最速**⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ／トータルダメージが100に増えた(ジャスト受け身されなかった場合)
- ●⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ**投げ抜け(最速含む)**／ウルフの硬化時間が長くなった
- ●⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ／ダウン時間短縮

バージョンC変更点 ジェフリー・マクワイルド

Text：キャサ夫

バージョンを比較すると「容易に勝てたVer.B」と「テクニカルに勝つVer.C」といった感じかな!?

さよならダッキングロー

何と!? ダッキングロー(⇩Ⓚ+Ⓖ)がカウンターヒットでもダウンしなくなった。しかもカウンターヒットでもフレーム的に有利だが、ほぼ五分の状況。使いにくい技と化してしまった。ジェフリー使いとしては泣けるが、相手にすればこの上なくありがたい変更点だ。

カウンターでもダウンしない……。当然の変更かも。

気分はVF2!?

ダブルアッパー(⬀ⓅⓅ)の変更は大注目。1発目はしゃがみ状態の相手を強制的に立たせる効果に変化は無いが、その状態で2発目が何と強制ヒット。さらに、浮く属性に変更されているぞ！ 浮かせた後はダッシュエルボーアッパー(⇨⇨ⓅⓅ)で追い打ち可能。これは使える。

しゃがみガードの相手に1発目をガードさせるのが目的でもある。

キャッチブローが簡単に

ガード時限定投げのキャッチブロー(スレットスタンス中⇨Ⓟ+Ⓖ)。以前はコマンド入力の受け付け時間が短く、タイミングがシビアだったため成功率が極めて低かった。しかし、受け付け時間が延びたため、成功率が格段にアップするはずだ。

キャッチブローが決まるとヒールアックス(⇦⇨Ⓚ)で追撃でき、その後相手が受け身を取らなければ大ダウン攻撃まで確定、体力ゲージの約半分を奪うことができる。半回転でもあるので、積極的に狙ってみるといいぞ。

キャッチブローが決まれば、体力ゲージ3分の1が確定！

ヒットした場合でも大ダウン攻撃が確定。十分痛い!!

変更点リスト

- ●⬁ⓅⓅ／ノーマルヒットでもダウンを奪えるようになった
- ●⇦Ⓟ／攻撃発生が若干遅くなった
- ●⇨⇦Ⓟ／硬直が短くなり、ガードされても確定で投げをくらわなくなった
- ●⇦⇨Ⓟ／半回転系の技になった(避け方向腹側)
- ●⇦⇨⇨Ⓟ／ガードさせるとよろけを誘発するように
- ●⬁Ⓚ／半回転→直線
- ●⇨Ⓚ／出始めの部分で下段攻撃を避けにくくなった／反撃しやすくなった
- ●⇦⇨Ⓟ+Ⓚ／ダメージ35→30
- ●⇨Ⓟ+Ⓚ／ノーマルヒットした場合でも腹崩れダウンを誘発するようになった
- ●⇩Ⓚ+Ⓖ／カウンターヒットさせてもダウンしなくなった
- ●⬀Ⓟ+Ⓚ／硬直が短くなり、ヒットすると確定で下段投げを決められるようになった
- ●Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ⇨Ⓟ+Ⓖ／入力受け付け時間が長くなり、キャッチブロー(⇨Ⓟ+Ⓖ)が出しやすくなった

VF事典
ウルフ：弱体化したスクリューフックに代わる中段技がコメットフック(⬀Ⓟ)。カウンターやよろけから二択に持ち込め、ガードされてもOK。立ち状態からしか出せないことに注意。
ジェフリー：フロントバックブリーカー(⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓖ)やマシンガンハンマー(⬀⇨Ⓟ+Ⓖ)、マシンガンニーリフト(⇩⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)など、投げ後のダウン攻撃が簡単に回避されるので注意。

バージョンC変更点 影丸

Text：キャサ夫

龍尾閃がダウンしない……!? んな馬鹿なっ！ というわけで、十文字構えを使わなければ弱体化。使えば強化。

十文字構えでダメージ効果が飛躍的にアップ！

基本的に強化したと考えられる今度のカゲ。その理由に十文字構えに関するすべての行動が挙がる。

まず、十文字構えに移行する技の強化。肘打ち（⇨Ⓟ）そのもの硬化は長くなったが、十文字構えに移行した場合は硬化が短く変更。そのため、対重量級でも肘打ち後に十字弾拳（十文字中Ⓟ）を出せばヒザをつぶせるようになった。

全回転技の霞刃（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）にも注目。ガード後に間合いが開くようになったため、しゃがみⓅやヒザ系の技で容易につぶされなくなった。これで、避け対策の選択肢が一つ増えたことになる。

次に十文字中に出せる技の強化。相手の上、中段Ⓟ系の技をさばく水月砲（十文字中Ⓟ＋Ⓚ）としゃがみⓅをつぶせる飛猿（十文字中Ⓚ＋Ⓖ）がヒットすると、崩れモーションのダウンを奪う（裏水車で追い打ちが可能）。いずれの技も決まれば体力ゲージ約3分の1を奪うことができる、優れた技に変更されたぞ。

これ以上無い強化変更点をありがとう！って感じです。

変更点リスト

● Ⓟ＋Ⓚ／空中ヒット時の、たたき付けの効果が削除
● Ⓟ＋Ⓚ／ノーマルヒット時の硬化差が延長／ガード、ヒット時のやられモーション変更
● Ⓚ＋Ⓖ／ノーマルヒットでもダウンを奪うようになった
● Ⓚ＋Ⓖ／ダメージ19→21に／カウンターヒット時以外はダウンしないように
●十文字構え中Ⓚ／ダメージ20→28に
●十文字構え中Ⓟ＋Ⓚ／攻撃発生が遅くなった／ヒット時腹崩れのダウンを誘発するように
●十文字構え中Ⓚ＋Ⓖ／ヒット時頭崩れのダウンを誘発するように
●十文字構え中Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ／当て身時間が長くなった／ヒザを除く中段Ⓚ系の技も当て身可能
●十文字構え中⇧or⇩／打撃技を避けやすくなった
●十文字構え中走りⓀ／ガードを崩す技になった
●十文字構えの解除／構えを解除する時間が短くなった
●針鼠弾／直線技になった
●背向け中Ⓟ＋ⓀⓀ／1発目が直線技に／1発目が硬化カウンターでヒットすれば、2発目が連続ヒットするようになった
●背向け中Ⓟ＋Ⓖ／ダメージ＋10
● Ⓟ＋Ⓖ／ダメージ＋10

龍尾閃 ちょっといい話

カゲ使いにとってショッキングな変更点は、龍尾閃（⇦⇦Ⓚ＋Ⓖ）がダウンしないことだろう。しかし、単に弱体化したわけではないぞ。

ダメージアップのほか、ノーマルヒットの際は背後攻撃の裏手刀（敵背後⇩Ⓟ）を出せば割り込まれない。さらに、相手を壁際まで追い込んで龍尾閃を当てると、壁にぶつかってよろめかせるのだ。ここに、背後攻撃の断ち手刀（敵背後Ⓟ＋Ⓚ）がほぼ確実に決まり、そこで相手を浮かせ、空中コンボで散弾螺旋裏蹴（ⓅⓅ⇦ⓅⓀ）りが確定する。

龍尾閃がヒットしてもダウンせず。壁際ならば、よろけを誘発する。

そこに断ち手刀がほぼ確実に決まり、相手は浮く（一応、超回復でガード可能）。

バージョンC変更点 舜帝

Text：キャサ夫

それは突然やってきた、変更点の恐怖。もう16杯飲んでも「最強!!」とは言えなくなってしまったよ……。

側端仙蹴……張果老の攻防が大きく変更

単飛跳撃（Ⓚ＋Ⓖ）や側端仙蹴（⇨Ⓚ）で張果老の構えへ移り、横掃仙撃（張果老中Ⓟ）を出すという、お約束の連係。ヒット後はもちろん、ガードされた場合でも有利な立場という点から使える技である。今回はこれらの連係に変更が加えられた。

まず、通常の構えから繰り出す側端仙蹴の硬化が短くなった。ガードされた場合に再び側端仙蹴を出せば、立ちⓅですら割り込まれない。そのため、張果老中の投げ技との使い分けが有効となる。

次に横掃仙撃。以前は全回転技だったが、これが背中側へ避けることが可能な半回転技に変更。また、ガードされたときの硬化も長くなったため、ガードされても続けて挑腕撩拳（⇩⇦⇨Ⓟ）を出せば……などという甘い連係は、通じなくなった。

シュンにとって横掃仙撃は最大の武器。ある意味で二段構えの強い連係となっていたが、それが今回は絶たれた結果になった。

側端仙蹴がパワーアップ！　避けられなければ強烈な二択を仕掛けられる。

変更点リスト

● ⓅⓀ／1発目は直線技に／2発目は全回転技に
● Ⓟ／ダメージ24→21に／硬化時間が長くなった
● ⓅⓅⓅ／直線系になった
●ⓀⓀ Ⓟ／3発目と4発目が、背中側へ避けられる半回転技になった
● Ⓚ／直線技になった
● Ⓚ／硬化時間が短くなった
● Ⓟ＋ⓀⓅ／避け判定とさばき判定が追加／半回転技になった
●Ⓚ＋ⒼⓅ／Ⓚ＋Ⓖ部分のダメージ30→25／2発目が直線技になった
● Ⓚ＋Ⓖ／ダメージ25→20に／硬化時間も長くなった
● Ⓚ＋Ⓖ／ダメージ26→20に／硬化時間が長くなった／出始めの空中判定が無くなった
● or Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ／硬化時間が長くなった
● or⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ／直線系の打撃を避けやすくなった
●張果老中Ⓟ／全回転→半回転に／ダメージ24→21に／硬化時間が長くなった
●横寝ⓀⓅⓀⓀ／ダメージ変更（18→17、10→13、24→20、20→15に）／2発目が上段攻撃に／1発目がヒットすれば、連続ヒットするように
●逆立ち中Ⓚ／直線系の技に／ダメージ30→25に
● Ⓟ＋Ⓖ／投げ抜けのコマンド方向が になった

飛び立てなくなった龍尾脚

酒を飲む手段の一つでもあり、ヒット後はコンボで大ダメージを与えられる技でもあった龍尾脚（⇧Ⓚ or Ⓚ＋Ⓖ）。相手の下段攻撃を空中で避けつつ打撃を当てる、使い勝手のいい技だった。しかし、今回は弱体化。出始めの空中判定が無くなり、下段攻撃を避けられなくなったのだ。

比較的攻撃発生が早く、ヒットしたときの効果は変わらないため確定反撃技としての利用価値は健在だが、以前同様の使い方をしても、しゃがみⓅなどで簡単につぶされてしまうだろう。

以前ならば仰飲杯手がガードされても、龍尾脚を出せば何とかなった。

だが、今回は簡単につぶされてしまう。代役として単飛跳撃を使おう。

VF事典
カゲ：弧延落コンボの注意点。ベネッサは体重がやや重くなり、浮身膝蹴り（⬇⇨Ⓚ）→立ちⓅ→ミドルキック→水車蹴り（⇦Ⓚ＋Ⓖ）が決まらなくなった。対中量級同様のコンボを決めよう。
シュン：飲酒が8杯、16杯、25杯と使う技による区切りがあったが、すべて変更。連撃後下蹴腿に関していえば、16杯飲酒していてもVer.Cではガード可能になっているぞ。

バージョンC変更点 リオン・ラファール

Text：SHO

ほかのキャラと比べて変更点の少ないリオンだが、若干の弱体化が見られる。明日はあるのか？

変更点の傾向は？

変更点の中で、一番気になるのが、転身僚陰脚（⇨Ⓚ+Ⓖ）だろう。全回転の中段攻撃で、特定のキャラ以外にはこれといった反撃も受けない優れた技だったが、今回の変更で中量級の立ちⓅまでで反撃されるようになった。

ただ、ガードされても間合いが離れるため、投げはもちろん、ただの立ちⓅでは反撃を受けることは無い。

立ちⓅでの反撃は、レバー前入れⓅを使う必要があるので、基本的な使い方は変える必要は無いだろう。受け身と取った相手に重ねる技としては相変わらず重宝するが、ガードされた際の対処が今後の課題となるのは間違い無い。

強くなった技で注目したいのがキャッチ投げ。威力が上がったので、どんどん使おう。

ガードされるとレバー前入れⓅⓀなどの反撃が確定するのは痛い……。

変更点リスト

- ⇩⇗⇦ⓅⓅ／ガードされたときの硬直差変更／流星勾手撃は投げで反撃が確定／流星勾手連撃は肘クラスの打撃まで反撃が確定
- ⇗Ⓟ+Ⓚ／硬直差変更／カウンターヒット時のみ五分に修正
- ⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ／肘の攻撃発生が多少遅く
- ⇩ⓀⓀ+Ⓖ／攻撃方向が全回転に
- Ⓚ／硬直差が変更され、ガード時投げが確定
- ⇨Ⓚ+Ⓖ／硬化差変更／ガードされると中量級の立ちⓅまでが反撃に
- ⇦⇨Ⓚ+Ⓖ⇗Ⓟor⇩Ⓟ／⇗Ⓟ、⇩Ⓟ共に当て身不能に変更
- **敵背後**⇩Ⓟ／半回転攻撃に
- **敵背後**⇩Ⓚ／ガード後の反撃がしやすくなった
- **敵背後**Ⓚ／空振り時の反撃がしやすくなった
- **避け中**Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ／上段の避け攻撃だが、下段つぶしに変更
- ⇨⇗Ⓟ+Ⓖ⇧or⇩Ⓟ+Ⓖ／キャッチ投げである撲歩からの横投げが、ダメージ40→55に
- Ⓟ+Ⓖ／ダメージが50→40に

背後攻撃全般

背後攻撃を使う状況の多いリオンにとって、背後攻撃の変更は深刻だ。極端な弱体化ではないものの、弱体化していることに変わりは無い。

廻掛脚（敵背後Ⓚ）は、反撃しやすくなったという抽象的な表現だが、ガード時の硬直差は変わっておらず、全体のフレーム数が延びている。例えば後穿脚（敵背後⇩Ⓚ）と後穿脚の場合、ガードさせれば有利という状況は同じだが、しゃがんでかわされた場合は技自体の硬化が長くなる。そのため、次の技を出すまでの時間が長く、反撃されやすくなったというわけだ。

ただ、この変更によって攻撃連係を変えなければならないということは無く、気にせず使っていける。むしろ、リオン相手のときに反撃しやすいということを覚えておこう。背歩掃手（敵背後⇩Ⓟ）は半回転攻撃になり、背後攻撃の中では唯一の強化ポイントに。

ガードさせたときは有利という後穿脚。硬直差自体に変更は無いが……。

全体的なフレーム数が増えているため、しゃがんでかわされたときには反撃されやすい。

バージョンC変更点 梅小路葵

Text：善之字...

両止（⇦⇦Ⓟ）の弱体化は痛いが、プラス要素もある。変更点をしっかり覚え、新生アオイの戦術を構築せよ。

主要打撃技の変更点

まずは両止の変更点から。攻撃属性が特殊中段（しゃがみガード可能な中段攻撃）に変更され、ガードされると上段投げで反撃を受けるようになってしまった。発生は従来通りなので使い方に変化は無いが、今後はガードされたら避け投げ抜けを入力した方がいいだろう。

双掌打（⇦⇨Ⓟ+Ⓚ）は強化された技の一つ。発生の遅さは相変わらずだが、ノーマルヒット時に崩れダウンが発生するようになった。相手の投げ技を読んだときに「置く」と効果的だ。ちなみに、以前の双掌打はアオイの背中側に避けられない半回転技だったが、この性質は削除され、どちらにも避けられるように変更されている。

重ね当て〜天開（⇦⇨ⓅⓅ+Ⓖ）は、天開の入力タイミングが楽になった。ガードされると反撃を受けやすい（間合いの広い投げ技や、立ちⓅなどが確定反撃）のは残念だが、避け対策や反撃技として活躍してくれそうだ。

両止はガードされると投げ技で反撃されるようになった。主力技の弱体化でピンチ？

変更点リスト

- ⇩Ⓚ・**敵背後**⇩Ⓚ／半回転の性質が削除され、どちらの方向でも避けられるようになった
- ⓅⓅ⇨ⓅⓅ／3&4段目が半回転になり、背中側に避けないと回避できなくなった
- **レバー前入れ**Ⓟ／通常の立ちⓅと性能が同じになった（Ver. Bではガードされると不利、ヒット時も有利時間はわずかだった）
- ⇨ⓅⓅ、⇨Ⓚ、⇦⇦Ⓟ+Ⓚ／ガード時に双方の硬直時間が伸び、反撃されやすくなった（雷刃破に確定反撃技がないのは変わらず）
- ⇦⇦Ⓟ／出した後、⇩or⇧Ⓟ+Ⓚで移動キャンセルできなくなった。これにより、巷で噂のバグ技「避け攻撃キャンセル避け」も消滅することになる……
- **敵背後**⇩Ⓟ／ガードされると不利になり、カウンターヒット時の有利フレームも短くなった。この変更点は痛い
- Ⓚ+ⒼⓅ／2段目の発生が遅くなり、重量級クラスの立ちⓅでも割り込めるようになった
- ⇨Ⓟ+ⓀⓅ／ガードされると中量級の立ちⓅでも反撃を受けるようになった

投げ技の変更点

投げ技では、合気投げ（⬇⇨Ⓟ+Ⓖ）成功時に相手のダウン時間が伸び、追い打ちのダウン投げ（相手ダウン時⇗Ⓟ+Ⓖ・浮葉陣）が確定となった。ダメージは合計で60だ。

一方、木の葉落とし（⇗Ⓟ+Ⓖ）はわずかながら弱体化。合気投げとは逆にダウン時間が短くなったため、追い打ちの縦手刀（⇗Ⓟ）が確定せず、ダメージは50となった。

最後に縦手刀について。以前はスキが大きく、かわされるとさまざまな技で反撃されていたが、今回はスキが減少した。全体的に、縦手刀は横転起き上がりで回避されやすいので、相手の横転を読んだときには、思い切って空勢瓦突蹴り（⇧Ⓚ+Ⓖ）を狙ってみるといい。

木の葉落としの確定ダメージ低下により、アオイの投げは⇦or⇗方向がマークされる？

VF事典
リオン：強化ポイントがほとんど無く、パワーダウンが目立つリオンだが、基本的な闘い方が変わることは無い。あえていうなら、キャッチ投げを見直して多めに使ってもいいだろう。
アオイ：Ver.Cで強化された合気投げだが、投げ間合いは他の上段投げよりも狭いことに注意。ジェフリーのローキック（⇙Ⓚ+Ⓖ）などをガードした後には反■にならないのだ。

通常状態からの技の性能アップ以外に、移行しやすくなった「構え」も見逃せないポイントだ。

不利な状況下で使う技の性能がアップ

しゃがみⓅや分脚(⇦Ⓚ)、座盤劈掌など、スキの無い技をガードされたときに出す技が、より強力になった。

まず、肘と投げの二択を回避するために使ってきた胡蝶壁(⇩⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)が、ヒット時には崩れダウンとなり、羅拳擊(⇦ⓅⓅ)を筆頭とする様々な追い撃ちが入るようになったのだ。ヒット後の見返りが大きくなったので、使用頻度を多めにしていきたい。

ちなみにこの技は、出始めにさばき判定が無いので、連係への割り込み技としては不向きである。

弓歩双風拳(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)もかなり使いやすくなっている技の一つ。出始めから上段攻撃をスカす性能が加わり、立ちⓅなどでつぶされることが無くなった。

さらにこの技は、登天掌(⬇⇨Ⓟ)ノーマルヒット、座盤劈掌ノーマルヒットなど、微妙に不利な状況で出すと、相手が最速で出す肘などの中段攻撃まで避けてくれる。つまり、胡蝶壁よりは状況が限定されてしまうものの、特定の状況下では二択を回避する手段としても大いに活躍してくれるだろう。

箭疾歩ヒット後

ヒット時によろけを誘発していた箭疾歩(敗式中Ⓟ+Ⓚ)が、腹を押さえる崩れに変更された。その影響で、ヒット後に安定した攻めが展開できるようになったのだ。

箭疾歩ノーマルヒット時の状況は、しゃがみⓅノーマルヒット時とほぼ同等で、カウンターヒット時はそれ以上の有利差になる。つまり、その後は基本的に撥掌(⇨Ⓟ)や双飛脚(⇩Ⓚ+Ⓖ)など発生の早い中段と投げの二択でOK。しかし、ヒット時の判断がしやすく、避け投げ抜けを入力されることが多くなるので、全回転技の里合腿(⇨Ⓚ)をときおり交ぜていこう。

中間距離で様子を見ながら、相手の技の空振りに箭疾歩を合わせていく。

変更点リスト

●ⓅⓅⓅ／カウンターヒット時、崩れダウンに
●⬇⇨Ⓟ／ヒット時のスキ減少
●⇦ⓅⓅ／壁破壊技になった
●⇦⇨Ⓟ／ダメージがアップ／ノーマルヒット時、カウンターヒット時共に有利に
●⇖Ⓚ／ヒット時のスキ減少（ほぼ五分）／カウンターヒット時は大きく有利に
●⇨⇨Ⓚ／壁破壊技に
●⇧Ⓚ／下段つぶしの上段攻撃になった
●⇙ⓀⓀ／ヒット時のけぞりに／ガード時のスキ減少／下段つぶし技に／全回転→直線
●⇙Ⓚ／半回転→直線
●⇨Ⓟ+ⓀⓅ／1段目ノーマルヒット時の不利時間が減少／2段目のダメージがアップ
●⇩Ⓟ+ⓀⓅ／1段目が直線系打撃になった／2段目にかなりディレイがかかるように／カウンターヒットで崩れダウンを誘発
●⇨⇨Ⓟ+Ⓚ／全回転→半回転
●⇖or⇙Ⓟ+Ⓚ／ガードされると投げが確定に。また、ノーマルヒット時の不利時間減少／カウンターヒット時はほぼ五分に
●⇖or⇙Ⓟ+ⓀⓅ／カウンターヒットのヒット効果が崩れダウンに変更
●⇩Ⓚ+Ⓖ／ダメージアップ／ガード時のスキ増加／カウンターヒットで若干有利に
●⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ、⇗Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ／構え移行時間が早くなった
●⇨⇨Ⓟ+Ⓖ／壁破壊技に
●⇨⇦Ⓟ+Ⓖ／ダメージ55に上昇

変更点が全キャラ中で一番多いベネッサ。強化、弱体化共に多いのだが、全体的に見ると強くなっているようだ。

強化ポイント

非常に変更点が多いベネッサ。その中で最も注目すべきは、カットアッパー(⇧Ⓟ)とイントルードコンボ(⇧ⓅⓅ)だろう。全キャラ中最速の打撃技カットアッパーが、Ver.Cではガード後の硬直差が変更され五分になった。また、派生技であるイントルードコンボも、カウンターヒット時には腹崩れとなり、酔いさまし効果も追加された。

この変更により、ミドルキック→カットアッパーの連係がさらに強化された。カットアッパーから投げを狙い、暴れてくる相手はイントルードコンボまで出してカウンターを取る……といった単純な完全二択が成り立つわけだ。

ほかにも、しゃがみ状態からミドルキックが出せるなど、注目ポイントは多い。

カウンターヒット時には腹崩れとなるイントルードコンボは、今後の主力技だ。

弱体化ポイント

全般的に強くなっているが、弱体化した技はいくつかある。特に目立つのが、全体的なダメージの減少。

ほかに、ストッピングロースマッシュ(⇩ⓀⓅ)や、スマッシュアウト(ⓀⓀⓅ)の下段つぶし能力の削除も。

ムエタイスタイルでは、エルボーストーム(⇨ⓅⓅⓀ)など、最後がヒザ蹴りで終わる技は、ガードされると投げで反撃確定になってしまった。これらの変更により、ムエタイスタイルが使いにくくなったことはいうまでもなく、今後の課題となるだろう。

ヒザで終わる技が多いムエタイ。硬化差が伸び、ガードされると投げ反撃確定。

変更点リスト

★Ⓟ⇧Ⓟ、Ⓟ／酔いさまし1
★⇖Ⓟ／硬直差修正／ガードさせて五分
★⇧ⓅⓅ／酔いさまし1／カウンターヒット時腹崩れダウン／硬直差修正
★⇧Ⓟ／さばきポイント延長／技を出した瞬間からさばける
★立ち途中Ⓟ／ダメージ22→18
★⇨⇨ⓅⓅ／硬直差修正（ノーマルヒットで五分に変更）
★⇖Ⓚ／しゃがみ状態から出せる
▼⇩ⓀⓅ／ダメージ13→10
▼⇩ⓀⓅⓅ／下段つぶし能力削除／酔いさまし1／ダメージ25→10
★⇦⇨Ⓚ／ヒザさばき追加／さばき時間減少／硬直差が修正され、ガードされると肘系の技で反撃が確定／ダメージ23→20
★⇦⇨ⓀⓅ／酔いさまし1
▼Ⓟ+Ⓚ／硬直差修正
▼Ⓟ+ⓀⓅ／ディレイ可能に変更／酔いさまし1／ダメージ18→12
★⇩Ⓟ+Ⓚ／酔いさまし1
▼⇖Ⓟ+Ⓚ／ダメージ20→23／硬直差修正
★⇘⇖Ⓟ+Ⓚ／発生直後にさばき効果／発生と同時にしゃがみ状態
★⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ／半回転攻撃に変更
★⇨⇨Ⓚ+Ⓖ／攻撃方向削除
★Ⓚ+Ⓖ、Ⓟ+Ⓖ／ダメージ47→37
▼Ⓚ+Ⓖ／ヒット時腹崩れ／硬直差修正（ガード時確定反撃無し）
★ⒼorⓅ／それぞれ半回転攻撃に変更
★Ⓖ⇖or⇙Ⓟ／ヒット時頭崩れ
★背向け中Ⓚ／攻撃方向削除
★背向け中Ⓟ+Ⓚ／ヒット時頭崩れ
★背向け中⇧Ⓚ／中段攻撃に変更／攻撃方向の削除
★背向け中Ⓟ／半回転攻撃に変更
★⇧⇖Ⓟ+Ⓖ／ダメージ60→58
★Ⓟ+Ⓖ／ダメージ65→53
★⇦⇧⇩⇖⇨Ⓟ+Ⓖ／ダウン時間が短くなった
●⇩Ⓟ／硬直差修正（確定反撃無し）／技を出した瞬間からさばける
●ⓅⓅⓀ／硬直差修正（ガードされると投げ確定）
●ⓅⓅⓅⓀ／3段目までディレイ可能，硬直差修正（ガード後投げ確定）
●ⓀⓅⓀ／硬直差修正（ガードされると投げ確定）／ダメージ18→15
●ⓀⓀ／硬直差修正
●ⓀⓀ／下段から特殊下段に変更。
●ⓀⓀ／下段つぶし能力の削除／ダメージ16→12
●ⓀⓀⓅ／ダメージ12→10
●ⓀⓀⓅⓅ／ダメージ25→10
●ⓀⓀⓅⓀ／硬直差修正（ガードされると反撃で投げ技が確定）。
●Ⓟ+ⓀⓅⓀ／2段目がカウンターヒット時のみ連続ヒット。ダメージ18→15／硬直差修正（ガードされると反撃で投げ技が確定）。
●Ⓟ+ⓀⓅⓅ／1、2段目で止めても確定反撃なし。3段目半回転攻撃に変更／3段目ノーマルヒット時ダウンに変更。
●Ⓟ+Ⓖ、Ⓟ+Ⓖ／酔いさまし1

※★：ディフェンシブスタイルの技　●：ムエタイスタイルの技　▼：両スタイルで共通の技

VF寸評
レイ・フェイ：崩捶（敗式中Ⓟ）の硬直差が変更され、崩捶がカウンターヒットした場合に崩捶掌壁（敗式中ⓅⓅ+Ⓚ）が連続ヒットするようになった。
ベネッサ：強化された変更点でもう一つ気になる技が、バックチャージキック（⇦⇨Ⓚ+Ⓖ）。ガードされても反撃を受けず、ヒットすれば腹崩れなので、起き攻めに使いやすくなったぞ。

バーチャの歴史と戦術を劇的に変えたのは
フレーム数値である（のか!?）

それは、時間との戦い

レッドブックでそれとなく「秋発売」とうたってから、早5カ月……全国のバーチャッ子の皆様、大変長らくお待たせいたしました！　アルカディアの最新ムック、「バーチャファイター4ブルーブック ～アドバンスドフェイズ～」がついに発売されることになりました。っつーか、発売日にこの本を買われた方は、明日発売であるということを頭の隅にでも入れて置いて下さい。

何といってもブルーブックのウリは、濃厚な攻略と綿密なデータ数値資料。アルカディアが誇る最強（手前味噌）のライター陣がすべての愉悦（や店舗予選）を犠牲にして書き上げた対戦攻略。そして、バーチャ3全国大会「バトル甲子園」の覇者・栗田氏ほか著名プレイヤーによる全技フレームデータの数々（栗田を1カ月間都内のマンスリーマンションに軟禁）。

これを読まずして、筐体の後ろで「ん～あの後は2フレ有利なんだよね～」とは言えないぞ！　……って今時そんなこと言わないか。

アルカディア編集部（＋強力助っ人）が総力を結集して作り上げた、攻略&データの決定版!!

1月31日 堂々発売！

定価：本体1,280円＋税

自力解析へ

～前略～

しかし、本作におけるセガAM2のスタンスは違った。「メーカーからは答え（フレーム数値）は提供しない。正解はあくまでプレイヤーが導き出すものだ（要約）」。

これに対し、アルカディアデスク・新保止は静かに言い放った。

「自分たちで調べよう。全技の、全硬直差を……」

愕然とする編集部。新保止は続けた。

「DVに落とした画像は1/30フレーム。これをPhotoshopのインターレースで分離させて1/60フレームにする。これで数値掲載というアドバンテージを得ることができる……」

最強の助っ人登場!!

本誌バーチャ4担当編集・イタキョーは、早速DVによるフレーム算出を試みた。しかし、そこに待っていたのは、あまりにも過酷な事実。

「……この方法だと1つの技を調べるのに、15分くらいかかるっぺれ～……」

そう、1キャラあたりの総技数をアバウト120個程度とすると、かけることの13キャラ、さらに×15分で2万7千分。つまり450時間。1日9時間ブッ通しで調べたとしても、50日かかるという寸法だ。

「ヤバい……助っ人を頼もう」

そして、最強の漢たちが世田谷は若林に召還された。ちなみに、その話を持ちかけたときのバーチャ3チャンプ・栗田の第一声が、「素晴らしい（栗田はデータ好き）」だった。

人間キャプチャー兵器 栗田

もとより自力でバーチャ4のフレームを調べようとしていた、助っ人の栗田にとって、DVキャプチャーは楽な作業だった。最終的には、1つの技を1分で解析するまでに至る。

そして、解析終了後のバージョン変更というショッキングな事実にもめげず、ついにフレームデータは完成した！

「後は……攻略だけだ！」

そう、まだ攻略原稿は完成してなかったりして（現時点）。

そして完成の日へ

全技の硬直差を調べた男たち
～バーチャムック解析チームの挑戦～

enterbrain mook
ARCADIA EXTRA Vol.8

VIRTUA FIGHTER 4 BLUE BOOK -ADVANCED PHASE

バーチャファイター4 ブルーブック ～アドバンスドフェイズ～

株式会社
エンターブレイン

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル　営業局 電話(03)5433-7850
※店頭で品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用下さい。
●通信販売のお問い合わせ先　電話(03)5351-8202　http://www.ascii-store.com/
ARCADIA on WEB　http://www.arcadiamagazine.com/

全国大会開催目前!!
プレイステーション2版発売!!
バージョンC登場!!

バチャっ子 インフィニティ

全国大会決勝も間近に迫り(果たしてキャサリンは全国獲っているのでしょうか?)、バーチャ熱もヒートアップの今日この頃。PS2版も秒読み段階で、こりゃあ盛り上がるしか無いって感じですか!?

EVENT VFRカップ戦
アイアイ駅南店RESULT

昨年12月23日、水戸のアイアイ駅南店にてVFRカップ戦(5on5)が行なわれた。

当日は3連休の真中ということもあって、ギャラリーを含め150名近いバチャッ子達が集結した。予選(リーグ)では、優勝候補である「S☆A☆D」が早くも1敗を喫し、いわきの強豪「ヒゲラウ」を含む小名浜チームが敗者復活戦の末に予選落ちに終わるなど、レベルの高さを見せ付けられた。

決勝トーナメントでは、遠征チームと地元チームが一方に片寄ったトーナメントとなり、1、2回戦のほとんどが身内戦。そんな中、迎えた決勝戦は「S☆A☆D」と「メリーカリス魔王」の組み合わせに。

「S☆A☆D」は予選こそ苦戦したものの、決勝では結城くん、ピコの活躍により強豪チームを相手に順調に勝ち上がる。中でも若干16歳(!)の影使いピコは、なんとヒジテツ、エド、アニアキ、ゲリラの強豪(&新宿の強豪チーム)を相手に、4人抜きを達成。一方の「メリーカリス魔王」チームはハクション、嵐の2人が5タテで勝ち上がる。

試合は先鋒戦でネオ・タワーが覇王昇格、それを結城くんが3タテで仕返し、今度は逆に嵐が4タテで返すなど、大盛り上がり。

アイアイ駅南店にて3月に再び行なわれる大会からも、目を離すことができないぞ。

EVENT バーチャファイターカーニバル ～「格闘新世紀」～全国大会決勝 迫る!!

昨年の11月23日(祝)より店舗予選大会がスタートし、予選参加店舗数700店舗以上、総エントリー数4万人以上という空前絶後のスケールで闘いが繰り広げられてきた、バーチャファイターカーニバル～「格闘新世紀」～全国大会。今年1月にはエリア大会も終了し、いよいよ待ちに待った決勝大会が目前に迫ってきた！

運命の時は2月3日。会場は東京お台場にある「ZeppTokyo」。動員数3000人という今大会の締めくくりにふさわしい最高の舞台だ。し・か・も！　入場は無料どころか、先着500名にはオリジナルクオ・カードのプレゼントがあるという太っ腹ぶり。セガさん、ホント感謝します。

当日は全国大会決勝だけにとどまらず、『バーチャファイター4』関連の楽曲を扱ったミニライブや鈴木裕氏のトークライブが行なわれるほか、PS2版『バーチャファイター4』&関連グッズの即売会、歴代『バーチャファイター』シリーズの展示会などもあるという。まさにバーチャファイターづくしのイベントといえよう。

全国から集う屈強の猛者たちの闘いを生で観戦できる上に、さまざまなイベントで楽しめちゃうというバーチャファイターカーニバル。もう、2月3日は会場に行くしかないんだってば。

EVENT INFO

●日時
- 2002年2月3日　11:00～18:00(予定)

●プログラム
- VirtuaFighter Special LIVE
- 格闘新世紀 全国決勝大会
- PS2版ゲーム大会
- 鈴木裕トークライブ　ほか

※プログラム名称につきましては、変更する可能性があります。あらかじめご容赦下さい。

ACCESS

会場：ZeppTokyo
(東京都江東区青海1丁目パレットタウン)
最寄り駅：東京臨海高速鉄道「東京テレポート」駅
ゆりかもめ「青海」駅

バーチャQ&A あなたの疑問に答えます

Q 以前アルカディアで「技の発生中は投げられない」というのを読んだ記憶がありますが、この間ジェフリーの⇙Ⓟを投げられてしまいました。なぜ？
(埼玉県　P・A君)

A それは、攻撃の持続部分を投げられたものと思われます。攻撃持続時間の長い技などは、攻撃が発生した瞬間以降は持続となり(すでに発生中ではなくなる)、投げられてしまう可能性があるためです。左の写真も参考にしてみて下さい。(回答：代打屋)

ここが攻撃判定発生の瞬間とする。しかし、特にこの技のように、発生直後が離れた相手に当たらないことも。

すると、次のフレームであるこの部分は「持続」となり、それに投げられてしまうことになる。

EVENT VF4極道場（きわめどうじょう）
道場対抗チャンピオンベルト争奪戦

セガアミューズメント東日本とセガアミューズメント東海が主催し、大会を開催するぞ。それは、前号でもちらりと触れた「チャンピオンベルト争奪戦」だ！　同イベントは、東日本エリア「極道場チャンピオン」と東海エリアのチャンピオンが、それぞれのベルトをかけてのアメプロを意識した対決になるとのことだ（どこかの店長の趣味か!?）。

開催期間は2/22より3/17まで。ハイテクセガ金山を始めとする東海エリア（愛知、三重、岐阜、静岡、福井、石川、富山、長野）のセガ系店舗において、初代チャンピオン決定大会の予選開始。エリア大会は格闘新世紀の時と同じ7エリア（名古屋、三河、三重、岐阜、静岡、長野、北陸）にて開催する。その後、北海道、東北、北関東の道場との対抗戦を行ない、チャンピオンを決定するというものだ。

東北と東海、どちらのエリアが勝つのか!?　近隣エリアのバチャッ子は、注目だぞ!!

また、2/16にセガワールド青森で、2/17にはハイテクセガ秋田で、それぞれブンブン丸とキャサ夫の100人組み手が行なわれる。要チェックだぞ！

ベルトとプライドをかけた、熱い闘いが始まるぞ!!（ベルトはイメージです）

連絡先
052-702-3001　担当：春名

EVENT 12/28 VFRポイントランキング3on3 12/29 覇王・ちび太100人組み手
POPY 2DAYS 新潟ポピーが熱く燃えた!!

去る12月29日、「VF北の巨頭」新潟ポピーにて、ちび太による百人組手が開催された。

会場には覇王・ちび太のほかにもKURITA、K-2、エド、SHU、そしてここが故郷の准将ナガトなど、「今」を代表するプレイヤーたちが大集結。

どうよ？　この闇雲に凝った会場のセッティングは!?　そりゃ盛り上がるわ。

前日の12月28日にはVFRポイントランキング3on3も行なわれ、「C-chaps」のSHU、ちび太が分裂（!?）して新潟勢に交じる。ポピーに本部を置く新潟の強豪「具志堅祭」を抑え、見事大会を制したのは試験アキラ、Ⓨ、ちび太率いる「ぼると埋没中」。いつもは企画に回っているⓎ（ビートライブ山岸氏）が地元覇王「山のフドウ」を食うという一幕もあり、会場を大いに沸かせた。メインとなる翌12月29日のちび太百人組手では、数々のイベントをこなしてきたちび太に凄いと言わしめるセッティングの中、地元・近県総勢170人以上で行なわれた。初戦、負け数ランキング全国一位の地元Chevy（主任）vs頂上ちび太のある意味全国一位対決で始まり、ちび太まさかの初戦敗退。これには詰めかけたギャラリーそして新潟勢が大いに沸き、さすがのちび太も苦笑い。この後ちび太は順当に勝率をキープ。中盤エド、K-2、クレオパトラの他県勢、後半には准将ナガト、山のフドウ等の新潟最強の地元勢がちび太の猛攻を防ごうとしたがモノともせず、98勝2敗の結果で終える。「バーチャ神ちび太」を強くアピールし、幕を閉じた。

「新潟は強い人多いし、ポピーも最高だったよ」とは、イベント後のちび太。

スタッフジャンパー？　で決める、バーチャ神ちび太様だヨ！

SHOP INFO
アミューズメントステージ POPY
新潟県新潟市山二ツ 649-1
POPY HP　http://www.popy.tv/

またまだバーチャは終わらない！

募集要項

シレっと2Pに戻った、当バチャッ子インフィニティ。相変わらず皆様の投稿をお待ちしております。イベント掲載希望店舗の方は、なるべく月の始め（5日頃が望ましい）に情報を頂けますと、非常にありがたいです。

また、質問やオリジナル攻略、おふざけ系の新企画なども、依然として募集しておりますのでヨロシクお願いします。奥付の宛先で「バチャッ子インフィニティ」係までお願いします。

下のE-Mail宛でもOKです。
E-Mail：vf4@arcadiamagazine.com

今月の一枚
（東京都　小[illegible]さん）

ムックもがんばってます!!
バーチャ若林通信

ども、『鉄拳4』編集担当マジンです。なぜ僕がこの原稿を書いているかというと、単純にメ切間際でイタキョーがテンパっているから。んなこたどうでもいいよって感じですかね。

さて、先日とあるゲーセンで7級ジャッキーを使い、ある相手と対戦に興じたときの話です。やや僕が勝ち越す状態で10戦くらいこなしたところ、対戦相手のオッサンが話し掛けてきました。

「キミつまんないから、入ってこなくていいよ……」

あちい。ガチンコ勝負至上主義の僕にとっては最高の誉め言葉です。正月気分が一気に抜けました。ちなみに、この「キミつまんないから〜」という言葉はかなり応用が利きます。この原稿も「キミつまんないから原稿書いていいよ」と依頼されましたとさ。

EVENT キャサ夫も登場!! サンクスバーチャ祭り

12月8日、神戸・三宮サンクスにて「サンクスバーチャ祭り」が大々的に行なわれた。

当日は全国大会の三宮サンクス予選も行なわれると共に、バーチャシリーズをすべてそろえて、「バーチャ祭り」の名に恥じないセッティング。この鉄人100人組み手のために、店舗の半数の筐体を用意するという張り切りぶり。大勢の来場者で盛り上がった。

組み手に挑んだのはキャサ夫。結果は91勝9敗と、9割以上の勝率を残した。同店は関西でも屈指の強豪店で、覇王や小覇王などが多数挑戦しての結果ということで「さすが鉄人」と思わせるプレイだったとか。

前半はアキラ使いに負けが込むというシーンがあったものの、後半は鬼のような強さを発揮。途絶えることの無い挑戦者の列だったが、さすがに百番目は皆遠慮がちに。そこでサンクス店長が、百番目の相手としてアキラのコスプレで、アキラを使い挑戦する一幕も。最後に一笑いあり、イベントは無事終了。

今月も実用的なネタが満載！

昨年末の全国大会が終了し、落ち着いた雰囲気で新年を迎えた鉄拳業界。しかし、ホッとするのは早過ぎる。勝率アップのためのネタは、まだまだ埋もれているはずだ。今月の注目はシャオユウ&ブライアンの対戦攻略！

ハメコ。'S インプレッション

前回のインプレッションを読んだ友人に「キャラじゃない」とか言われて困惑しているハメコ。です。まあ、垂れ乳でも凹りますかね。

さて、僕が考えた勝つための安定したスタイルは、基本は横移動待ちで壁際のみ攻め攻め。コレ。やっぱり、ポジションチェンジという崩し要素が大きい。見てから毎回抜けるのは厳しいから、中段攻撃も効果的になるワケ。バランス良く壁が配置されているアリーナでの対戦が最高に楽しいんです、はい。

コマンド表記について

記事中のコマンドはキャラクターが右を向いているときのものです。また、⇨はレバーを短く入力、➡はレバーを長く入力、☆はレバーをニュートラルに戻すことを意味します。

大好評につき第2弾!!
Q&Aコーナー

前号に引き続きお届けする「Q&Aコーナー」。今回もクマ&パンダの技で新たに発見された"真サーモン"など、耳寄り情報が盛り沢山だ！

Text：ハメコ。

Q. 既成連係技の2発目以降がスカった際の有利フレームを教えて！

A. というワケで、実戦での使用頻度が高い既成連係技を中心に表にまとめてみました。スティーブのホーカー・テンペストコンビネーションやポールの万聖龍砲拳は特に使われている傾向にあるので、スカった際にしっかり反撃できるとかなりの戦力になります。

エルボーフック1発目ガード後はしゃがみ状態。反撃はトゥースマッシュなどで。

主な既成連係技の2発目以降がスカった場合の有利フレーム

キャラ	対象となる既成連係技	初段ヒット時	初段ガード時
スティーブ	ホーカー・テンペストコンビネーション 2発目(フリッカー構え中に●●)	+15	+28
	ホーカー・ハリケーンコンビネーション 2発目(フリッカー構え中に●⇩●)	+10	+21
	ソニックファング 2段目(⇘●) ※	+19	+26
マードック	アリゲーター 2発目(⇩●●) ※	+6	+20
ポール	万聖龍砲拳 2発目(⇨⇨●ヒットorガード時に●)	+15	+28
キング	エルボーフック 2発目(⇘●●) ※	+15	+16
シャオユウ	雀連架推掌 3発目(●●●)	+20	+26
仁	逆突き～左中段直突き 2発目(●●)	×	+15
ニーナ	レフトスピンローキック～ライトアッパー 2発目(⇩●●)	+24	×
ジュリア	二起脚 2発目(横移動中に●●)	+14	+26
クマ&パンダ	ベアヘブンキャノン 3発目(⇨●●●)	+27	+32

※やられ側はしゃがみ状態

Q. 既成連係技の2発目以降を横移動で避けた後の有利フレームを教えて！

A. こちらも表にまとめてみました。注意点は、どの既成連係技も2発目以降の攻撃判定が出るまで横移動歩きをしておく必要があるということです。また、残念なことにクマ&パンダは以下の技をほとんど避けることができません。決定的な弱みといえるでしょう。

実戦向きとはいい難いが条件次第ではこのように落葉2発目を避けることも

主な既成連係技の2発目以降を横移動でかわす際の方向と、かわした後の有利フレーム

キャラ	初段ガード後に2発目以降を横移動でかわせる既成連係技	横移動方向	有利フレーム
一八	六腑凶鳴拳 2発目(⇧●⇨●)	右	+26
ポール	瓦割り崩拳 2発目(⇩●●)	両方	+35
	落葉ジャスト入力 2発目(⇩●ヒットorガード時に●) ※1	左	+42
シャオユウ	雀連転身撃璧掌 3発目(●⇩●●)	両方	+30
ロウ	ドラゴンサマー 2発目(●⇧●)	両方	+19
仁	直突き～逆突き～内回し踵落とし 3発目(●●●)	右	+22
	直突き～縦蹴り 2発目(●●)	両方	+23
	羅刹門・弐 2発目(⇨●●) ※2	右	+25
リー	インフィニティーキックコンボ 3発目中段(立ち上がり途中に●●●)	右	+37
レイ	龍声中段脚 4～5発目(⇨☆●●●●) ※3	右	+29
ブライアン	スナイパーソバットコンボ 2発目(●●)	右	+25

※1：ジャスト入力受け付け時間2フレーム目の入力に限る　※2：シャオユウ、ジュリア、クマ&パンダはほぼ避けることができない
※3：表中ではこの技以外、クマ&パンダは横移動でかわせない　※4：2発目の後に右横移動して3発目をくらうと4～5発目がスカる

Q. 発生の早いサーモンハンティングなのに、ガードできなかったのですが？

A. サーモンハンティング(⇦⇨●)のコマンド入力完成後に●のみを離し、19フレーム後に再度●をホールド入力すると、発生58フレームのガード不能サーモンハンティングを出せます。●をホールド入力するタイミングにより数種類のサーモンハンティングを出せますが、この中で最も早い前述のサーモンハンティングを便宜上"真サーモン"と名付けましょう。

熊鬼神拳ヒット後の真サーモンは、ほぼ回避不能。全体力の約9割を奪う強力な攻めです。やられた側としては後転受け身にすべてをかけるしかありません。また、右アッパーや立ちLKで壁やられ(強)状態にされた後の真サーモンに対しては、クマの左側に受け身を取ってからの左横移動歩きで回避できる場合もあります。しかし、壁との角度次第では回避不能です。

サーモンハンティングのこの辺りのモーションで●を再度入力すれば完成。

熊鬼神拳から最速で出せば、相手はほぼ回避不能。とんでもないダメージだ。

お便り募集！：Q&Aコーナーでは、読者様からの質問お便りを募集しています。何か疑問に思うことがあったら、こちらまで！　あて先　・E-mail：post@arcadiamagazine.com
ハガキ：〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　みかみビル7F　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部　「鉄拳4 Q&Aコーナー係」

大好評
第二回
垂れ乳巌竜が行く！
～兵求めて三千里～
ブリッズ広島店&プレイマックス新宿店

まいど、垂れ乳っす。日々進化する戦法に鉄拳の楽しさを感じる今日この頃、皆さんいかがお過ごしでしょうか。今回は広島鉄拳冬祭での四国最強決定戦、そしてプレイマックス新宿店での恒例年末鉄拳全国大会、この二つの大会へ遊びに……いや、取材に行ってきました。ん～、ちぇけら！

2001.12.22 in 広島

広島 鉄拳冬祭

去る12月22日にブリッズ広島店で「広島鉄拳冬祭」と称した「鉄拳4」の大規模な大会が開催され、大会イベントの一つとして筆者こと垂れ乳巌竜（シャオユウ）とじゅん氏（仁）で組み手を行なってきたぞ。パートナーのじゅん氏は、「鉄拳TT」の末期に行なわれた全国大会「ファイナルジャッジメント in プレイマックス新宿店」の優勝者。「鉄拳4」においても、今や関東で5本の指に入る強者だ。

当日はコンボット大会という一風変わった大会も行なわれ、初心者から上級者まで幅広い層の人たちが楽しんでいた。夕方過ぎから始まった四国最強決定戦では、コンボット大会優勝者のほか、四国各地で行なわれた予選の通過者が出場したため、ハイレベルな試合が非常に多かった。この日見事優勝に輝いたのは、四国の有名平八使いであるM2氏。大会ではステージがアリーナ固定となっていたため、M2氏は平八らしい壁際でのポジションチェンジを使った怒濤の攻めを展開。相手の体力を一気に減らしていたのが印象的だった。

兵のテクを盗め!!

大会優勝者M2氏の主な戦法は、中間距離を保ち、リーチの長い鬼神拳や瓦割り、金剛槍掌でうまくカウンターを取るというものだった。加えて、確定反撃の無双連拳も確実で、壁際ではポジションチェンジと金剛槍掌の二択を使っていたぞ。

閃光烈拳後は雷神拳・瓦割り・1発奮神拳…？を使用（受け身ずれ）

最速風神拳後は、金剛槍掌や鬼神拳でカウンター狙い。

大会後は会場のみんなと記念撮影。広島のお好み焼きはおいしかった～。

起き攻め時の容赦無い瓦割りで見事に優勝を決めたM2氏。

この日の結果

垂れ乳巌竜	31勝0敗	
じゅん	53勝3敗	

試合を映す大画面の前に皆釘付け。当日、会場は満足に歩けないほどの大盛況。

店頭にはこんな張り紙がありました。笑顔のガッツポーズでハイ、チーズ

2001.12.29～31 in 新宿

年末恒例 鉄拳イベント

昨年末の12月29～31日、プレイマックス新宿店にて恒例の年末鉄拳大会が行なわれた。31日にはタイムリリースキャラの出そろった形で満を持して行なわれる全国大会があるということも手伝って、連日100人を超える鉄拳プレイヤーで店内はごった返していたぞ。

初日は5on5が行なわれ、オフィシャルダメダメチームのノブ氏（平八）が、決勝戦でじゅん氏（仁）を倒す活躍で見事優勝。筆者はメンバーを夏のオフィシャル全国大会上位陣で固めたオフィシャルボンバイエチームで勝ちに行くも、準決勝でじゅん氏率いるジンペーニューイヤーチームに5－4で惜しくも敗北を喫してしまった（泣）。

2日目の3on3では、雷神青木、じゅん、筆者の3人を擁する反則チーム（？）のKOTOBUKIが決勝戦まで前評判通り順当に勝ち上がった。対するはチームたいぞー。横浜パソピアードの常連3人で構成されたこのチームは、「鉄拳4」になって急速に力を付けているたいぞー氏（リー）を主軸に、破竹の勢いで決勝トーナメントを勝ち進んだ。結果、決勝戦では雷神青木氏（リー）がNIFAベルトチャンピオン（1月10日現在）の実力を見せ、見事3人抜きを果たした。

最終日の個人戦では、全国から猛者が集結したためか、1回戦からゼクス（仁）VS.ささき（ポール）、ガンパン（ニーナ）VS.じゅん（仁）など、好カードが目白押し。そして、この日絶好調だったのがガンパン氏。当日予選を全勝で優勝して出場権を獲得すると、本戦1回戦ではじゅん氏に3本ストレート勝ち。その後も安定した強さで決勝リーグまで勝ち上がった。でも、結局決勝リーグを制したのは、筆者でした（笑）。いえーい。

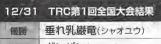
年末イベント in プレイマックス新宿店 全結果

12/29 3on3大会結果

順位	チーム
優勝	オフィシャルダメダメ（ささき、ゼクス、ハメコ。、ノブ、アックスボンバー）
準優勝	ジンペーニューイヤー（ガト、ジンペー、ガンパン、たいぞー、じゅん）
第3位	オフィシャルボンバイエ（ちぃ、しぃ、垂れ乳巌竜、吉まっちょ、雷神青木）

12/30 5on5大会結果

順位	チーム
優勝	KOTOBUKI（雷神青木、じゅん、垂れ乳巌竜）
準優勝	チームたいぞー（ガト、ガンパン、たいぞー）
第3位	浦安に行ってください（STR、ひこ、みかえる）

12/31 TRC第1回全国大会結果

賞	名前
優勝	垂れ乳巌竜（シャオユウ）
準優勝	ガンパン（ニーナ）
第3位	タケヤマ（仁）、ハメコ。（ブライアン）（同位）
敢闘賞	水キング（キング）
殊勲賞	ささき（ポール）
ベストバウト	ガンパン（ニーナ）VS.垂れ乳巌竜（シャオユウ）

ロ…ア…ゼクス、…ハメコ。、ささき

3on3優勝賞品のうまい棒600本（笑）を囲んでパチリ。なぜか外人の姿も。

敢闘賞の水キング氏。気合い入りまくってます。

個人戦の記念撮影。左が筆者で、右は準優勝のガンパン氏。いやー、いい顔してます。

次号予告：次号の「垂れ乳巌竜が行く！」では、パートナーにガンパン氏を迎え、水戸にある桜の牧アミューズメントパークで行なわれる大会をリポート。乞う、ご期待!!
NIFAとは：「西新宿アイアンフィスト協会」の略称。毎月第2金曜日にプレイマックス新宿店にて同協会主催のベルト杯が行なわれ、勝者がベルト保持者とのタイトルマッチをする。

このコンボで巷のプレイヤーと差を付けよう！

空中コンボ最前線

Text：吉まっちょ

勝率を上げるためには、コンボは欠かせないもの。そして、せっかくコンボ始動技をヒットさせても、キャラの性能を活かし切れていないのは非常にもったいない。下表のコンボをマスターし、実戦でたたき込もう。

表の見方

●キャラ名(番号)：番号は次ページの「キャラごとの注意点」の項に対応している。
●条件
・カウンター：カウンターヒット時限定
・クリーン：クリーンヒット時限定

一際目立つクマ&パンダのコンボダメージ。熊鬼神拳からの一発逆転はホントきつい。

下表のコンボについて

下表に載っているコンボは、アンジュレーションや壁が関係せず、クマ&パンダ以外のキャラに入る」という条件で調べたもの。だが、アンジュレーションが関係してくる状況でも高↓低と低↓高のどちらかなら入るコンボも多々あり、一概に絶対入らないというわけではない。

ほとんどのコンボは実戦で十分に活用できるのだが、中には実戦で決めるには少々難しいものもある。安定させたい場合は、部分的に別の技で代用していくといいだろう。また、近くに壁がある状況では、刻み技に工夫して距離調節することによりコンボを変えていけるとベストだ。

キャラ名		コンボ始動技	条件	コンボ内容	ダメージ
スティーブ	①	シーホークアッパー（ダッキング中に○）		→ライトストレート～レフトフック～フリッカー構え（○○○⬅）→フリッカージャブ（フリッカー構え中に○） →ホーカー・テンペストコンビネーション（フリッカー構え中に○➡○）→ダウン攻撃（相手ダウン中に⬇○）	34%
	②	クイックターンパンチ（○○）	カウンター	→バリアントコンビネーション1発止め～フリッカー構え（○○⬅） →ホーカー・テンペストコンビネーション（フリッカー構え中に○➡○）→ダウン攻撃（相手ダウン中に⬇○）	39%
	③	ライジングアッパー（立ち上がり途中に○）	しゃがみ	→ライトストレート～レフトフック～フリッカー構え（○○○⬅） →ホーカー・テンペストコンビネーション（フリッカー構え中に○➡○）→ダウン攻撃（相手ダウン中に⬇○）	32%
	④	クイックフック（⇩○）	カウンター	→バリアントコンビネーション1発止め～フリッカー構え（○○⬅） →ホーカー・テンペストコンビネーション（フリッカー構え中に○➡○）→ダウン攻撃（相手ダウン中に⬇○）	37%
マードック	①	ショルダーインパクト（⇩○）		→立ちRP（○）→立ちRP（○）→アリゲーター（⇩○○）	36%
	②	スイングアッパー（⇘○）	近距離	→立ちRP（○）→立ちRP（○）→アリゲーター（⇩○○）	27%
クリスティ	①	トロッカ・エ・ピィアオ（○○○）		→コンビナソ・ファティマ（○○○）→コンビナソ・マカコ・エンベ（○○○）→しゃがみ途中LK（⇩○）	46%
	②	マカコ・エンベ（⇩○）	カウンター	→座り（⇩○）→コンビナソ・ファティマ（○○○）→コンビナソ・マカコ・エンベ（○○○）→しゃがみ途中LK（⇩○）	45%
	③	コトヴェラダ（⇧○）	側面or壁	→ヘランバゴ（○○○）→コンビナソ・ファティマ（○○○）→コンビナソ・マカコ・エンベ（○○○）→しゃがみ途中LK（⇩○）	56%
一八	①	風神拳（⇨☆⇩⬊○）	カウンター	→雷神拳中段脚（⇨☆⇩⬊○○○）	44%
	②	魔神拳（立ち上がり途中に○）	クリーン	→最速風神拳（⇨☆⇩⇘○）→雷神拳中段脚（⇨☆⇩⬊○○○）	56%
	③	忌怨拳（⇘○）	カウンターorクリーン	→風神拳（⇨☆⇩⬊○）→踵切り（⇧○○○）	42%
ポール	①	ライジングトゥーキック（⇩○）		→立ちRP（○）→ワンツーパンチ（○○○）→鉞打ち（⇨○）→瓦割り（⇩○）	33%
	②	腰月（立ち上がり途中に○）		→立ちRP（○）→立ちLP（○）→鉞打ち（⇨○）→瓦割り（⇩○）	34%
	③	瓢瓦（⇩⇧⇦○）	カウンター	→あびせ蹴り（⇨➡○）→しゃがみLP（⇩○）→葉桜崩拳（しゃがみ状態から⬈○○）	33%
シャオユウ	①	虎尾脚（背向け中に○）		→瀬肩～背向け（立ち上がり途中に○）→背身撃2発止め（○○）→双壁掌（⇘➡○○）	32%
	②	挑打連掌（⇘○○○）		→雀連砲（○⬇○）→背身撃1発止め（○）→背身撃1発止め（○）→虎尾脚（○）	25%
	③	弓歩盤肘・超遅（鳳凰の構え中に⇩○）		→弧月閃（⇩○）→宙転断空脚（○○○）	39%
	④	鳳凰連爪1発止め（鳳凰の構え中に⇩○）		→上歩掌拳（⇧○）→雀連転身撃壁掌（○⇩○○）	26%
ファラン	①	ライジングブレード（⇨☆⇩⬊○）		→構えチェンジ（○）→ローリングライトキック（○○○）	40%
	②	レフトプラズマブレード（⇦○）		→エアファング（○○○）→ワンツーレフトフラミンゴ（○○○）→フラミンゴライトソバット（レフトフラミンゴ中に○）	35%
ロウ	①	ドラゴンアッパーカット（立ち上がり途中に○）		→ショートアッパー（⇧○）→ドラゴンラッシュ～チャージドラゴン2（⇨○○○⇦⇨） →チャージドラゴン2～チャージドラゴン（⇦⇨）→チャージドラゴンキャノン（チャージドラゴン中に○）	34%
	②	サマーソルトキック（小ジャンプタイプ）（⬋○）		→立ちRP（⇨○）→ドラゴンラッシュ～チャージドラゴン2（⇦○○○⇦⇨） →チャージドラゴン2～チャージドラゴン（⇦⇨）→チャージドラゴンキャノン（チャージドラゴン中に○）	36%
	③	寸勁（⇨○○）		→ダブルサマーソルトキック（⇩○○）	32%
吉光	①	ステップインアッパー（⇧○）	立ち	→忍法卍葛（⇦○）→鬼薊（⇧○○○）→斬哭拳（⇩○）	30%
	②	合掌（横移動中に○）	カウンター	→立ちLP（⇨○）→忍法卍葛（⬅○）→鬼薊（⇧○○）→斬哭拳（⇩○）	31%
	③	隼（⇩○）		→立ちLP（⇨○）→忍法卍葛（⬅○）→鬼薊（⇧○○）→斬哭拳（⇩○）	25%
	④	華厳（しゃがみ状態から⇧⇦○or⇧○）		→鬼薊（⇧○○○）→斬哭拳（⇩○）	33%

ゲー事典 ロウの上・中段さばきについて（その1）：⬅○入力によるさばきと、特定の技後にチャージドラゴンへ移行した場合の自動さばき（チャージドラゴン2→チャージドラゴン時のさばきを含む）とでは、成功時の有利フレームが若干異なる。これにより、前者からではフレーム猶予の無いチャージクロウ（チャージドラゴン中に○）も、後者からは安定して決められる。

キャラごとの注意点

ここでは下表にあるコンボを入れる際の注意点を説明をしていこう。ちなみに、コンボ中にダウン攻撃(もしくはそれに相当する技)が含まれているもののダメージは、すべて起き上がり時に軽減したときの数字になっている。

●スティーブ ①ライトストレート～レフトフックは1発目を空振りさせ、2発目だけヒットさせる。
●マードック ①②難度が非常に高いため、2発目を●で代用するのが実戦的。
●クリスティ ③ヘランパゴの入力が最速でないと相手は浮かない。
●一八 ③風神拳は右横移動してから出す必要がある。
●ポール ①②瓦割りはヒットしない場合がある。
●シャオユウ ③初段は少しステップインしてから。
●ファラン 特になし
●ロウ 特になし
●吉光 ①②③の忍法卍葉は1発目のみヒット。鬼斬は①④が3発、②③が2発ヒット。
●キング ①初段は右横移動からの➡でである点に注意。
●仁 ①初段の直突き～逆突きは1発目を空振りさせて2発目のみヒットさせる。③右回し突きはノーマル版のみ。
●リー ③軸ずれの影響を受けやすく、入らない状況が多々ある。④初段は左横移動から。インフィニティーキックコンボは☆から出せる。
●ニーナ ①アサルトコンボの3発目は空振り。
●レイ ①を2発入れられるが、難度はかなり高い。②蛇突連撃の3発目にディレイ。
●ブライアン ②初段のストマックブローは➡で出す。③&④初段のストマックブローは、左横移動してから出す。
●ジュリア 疾歩掌拳は、ヒット後の1フレーム目までを入れると、硬直を軽減可能。
●クマ&パンダ ③立ちLKは➡入力で出す。
平八 ④最速の奈落払いだと金剛槍掌が入らない。

コンボTIPS 障害物を利用したコンボ

相手を破壊可能な障害物で壁やられ(強)状態にしたときは、壁やられ(強)状態にした時点で障害物を壊すか、壁受け身を取られる前に障害物を壊すことができれば、そこから継続してコンボを決めることができる。ステージ中に障害物の無いアリーナが主流の現在では、遭遇しにくい状況だが……。

ポジションチェンジから障害物にダメージを与えつつ、壁やられ(強)を誘発。

障害物が並んでいる場所はチャンス。一気にダメージを与えることができるぞ。

キャラ名		コンボ始動技	条件	コンボ内容	ダメージ
キング	①	ライジングトゥーキック(➡)		→立ちRP(➡)→立ちLP(➡)→エルボーフック(➡)→アリキック～スピニングスマッシュ(➡)	30%
	②	レッグブレーカー(➡)		→トゥースマッシュ(立ち上がり途中に➡)→アリキック～スピニングスマッシュ(➡)	28%
仁	①	追い突き(立ち上がり途中に➡)		→直突き～逆突き(➡)→直突き～逆突き～内回し踵落とし(➡)→右下段後ろ回し蹴り(➡)	32%
	②	飛び二段蹴り(➡)		→逆突き(➡)→直突き～逆突き～内回し踵落とし(➡)→右下段後ろ回し蹴り(➡)	34%
	③	羅刹門・改(➡ホールド)		→右回し突き(➡☆➡)→直突き～縦割り(➡)→右下段後ろ回し蹴り(➡)	59%
リー	①	シルバーニー(➡☆)	立ち	→シルバーニー(➡☆)→ワンツーパンチ～ミストステップ(➡☆) →ワンツーパンチ～ミストステップ(➡☆)→インフィニティーキックコンボ3発止め(➡☆➡)	35%
	②	ソヴィエツキーキックコンビネーション(➡☆➡)		→立ちRP(➡)→トリプルファング1発止め～ミストステップ(➡☆) →ワンツーパンチ～ミストステップ(➡☆)→インフィニティーキックコンボ3発止め(➡☆➡)	39%
	③	アシッドレインキックコンビネーション(➡)		→ショートアッパー(➡)→トリプルファング1発止め～ミストステップ(➡☆) →ワンツーパンチ～ミストステップ(➡☆)→インフィニティーキックコンボ3発止め(➡☆➡)	39%
	④	ブレイジングキック(➡)		→ジャンプRK(ジャンプ上昇中➡)→ワンツーパンチ～ミストステップ(➡☆) →ワンツーパンチ～ミストステップ(➡☆)→インフィニティーキックコンボ3発止め(➡☆➡)	44%
ニーナ	①	ディバインキャノン(➡)		→アッパーストレート(➡)→アサルトコンボ(➡)	34%
	②	腿斬り(➡)		→逆ワンツー(➡)→アサルトコンボ(➡)	33%
	③	右アッパー(➡)	立ち	→逆ワンツー(➡)→アサルトコンボ(➡)	25%
レイ	①	ライジングトゥーキック(➡)		→立ちRP(➡)→酔連拳(➡)	25%
	②	後掃燕舞1発止め(➡)	近距離	→蛇突連撃(蛇の構え中に➡)	23%
	③	背身下掃打1発止め(背向け中に➡)		→背刃落(➡)	22%
ブライアン	①	アトミックブロー(立ち上がり途中に➡ヒット時➡)		→ストマックブロー(➡)→ストマックブロー(➡)→スネークエッジ(➡)	49%
	②	リフトアッパー(立ち上がり途中に➡)		→ストマックブロー(➡)→ストマックブロー(➡)→スネークエッジ(➡)	36%
	③	フライングヒール(➡)		→ストマックブロー(➡)→ストマックブロー(➡)→スネークエッジ(➡)	39%
	④	スネークエッジ(➡)		→ストマックブロー(➡)→ストマックブロー(➡)→スネークエッジ(➡)	41%
ジュリア	①	通天砲(➡)	カウンター	→疾歩掌拳(➡)→疾歩掌拳(➡)→疾歩連肘(➡)	37%
	②	大纏崩捶(➡)		→疾歩掌拳(➡)→疾歩掌拳(➡)→疾歩連肘(➡)	40%
	③	二起脚(横移動中に➡)		→疾歩掌拳(➡)→疾歩掌拳(➡)→疾歩連肘(➡)	39%
	④	突双掌(➡)		→烈震踏(前ジャンプ始めに➡)	36%
クマ&パンダ	①	熊鬼神拳(➡)		→真サーモンハンティング(➡入力後➡を離し、19フレーム後に再度➡をホールド)	72%
	②	ベアヘブンキャノン(➡)	カウンター	→立ちRP(➡)→ベアシザース(➡)	33%
	③	ショートアッパー(立ち上がり途中に➡)		→レバー前入れ立ちLK(➡)	24%
平八	①	風神拳(➡☆➡)	カウンター	→ショートアッパー(➡)→奈落払い2発雷神拳(➡☆➡☆➡)→瓦割り(➡)→瓦割り(➡)	48%
	②	鬼神拳(➡)		→ショートアッパー(➡)→奈落払い2発雷神拳(➡☆➡☆➡)→瓦割り(➡)→瓦割り(➡)	54%
	③	観音砕(立ち上がり途中に➡)	カウンター	→奈落払い2発雷神拳(➡☆➡☆➡)→瓦割り(➡)→瓦割り(➡)	47%
	④	左踵落とし(➡)		→奈落払い1発踵切り1発止め(➡☆➡☆➡)→金剛槍掌(➡)	33%

ゲー事典 **ロウの上・中段さばきについて(その2)：** チャージドラゴン移行技をガードされても、自動さばき性能を活かすことで、相手の発生8～13フレームの上・中段攻撃による反撃をさばける。ただし、ドラゴンストーム(➡)だけは例外。1発目、2発目共に、ガードされた後のチャージドラゴンで自動さばき可能なのは、相手の発生12～22フレームの上・中段攻撃となる。

対戦攻略 DEEP

リン・シャオユウ Ling Xiaoyu

Text：垂れ乳厳竜

攻めて良し、守って良しのリン・シャオユウ。最新の壁際テクニックは必見！ その秘めたるポテンシャルを余すことなく引き出せ!!

横移動対策&地上戦ステップアップ

シャオユウの技の中で横移動対策になるものは、掃腿（横移動中に◎）と掃腿連撃1発止め（◎◎）。雀連手（◎◎）は2発目が相手の左横移動に対して強いが掃腿や掃腿連撃ほどではなく、括面脚（◎◎）は見かけほど横移動には強くない。つまり、掃腿と掃腿連撃1発止め、この二つをいかに使うかがカギとなる。

実戦での例を挙げると、宙転断空脚（◎◎）をガードさせた後。ここは掃腿がかなり効果的。ガード後に相手が立ち上がり攻撃を出した場合でも、かわしてヒットする上、横移動に対しても強い。ここで警戒してしゃがむ相手には再び宙転断空脚で攻め込もう。

雀連砲～背向け（◎◎⇩◎）と雀翼背掌～正面向き（◎◎◎）の2発目のみがカウンターヒットした場合は、そこから雀連砲が連続ヒット。雀連砲→雀連砲は壁際限定だが、雀翼背掌～正面向きからは雀連砲が常に届く。雀連手、雀連砲、雀翼背掌は2発目の発生がそれぞれ違うので、使い分ければ1発目をしゃがんだ相手の立ち上がり途中攻撃に対して揺さぶりをかけていける。

雀連転身撃壁掌（◎⇩◎◎）締めのコンボで相手を壁にたたき付けた後は……

ステップインからの撃壁掌（◎）がオススメ。相手の横移動歩きをつぶしてくれる。

壁際で雀連砲の2発目がカウンターヒットしたら、雀連砲を再び決めよう。

背向けに移行し、振り向きシットジャブ→シットジャブなんていう連続技も可能。

隠し技!? 垂直鳳凰旋脚の秘密

鳳凰の構え中に⇧☆◎で出した鳳凰旋脚のみ、⬇◎の追加コマンドで鳳凰の構えに移行可能ということが発覚した。この場合は硬直時間がかなり短く、ガード時10フレーム有利、ヒット時は47フレーム有利と非常に優秀。ただし、鳳凰の構え移行後に何らかの技を出さないと硬直時間は長いままなので注意しよう。

着地直前にはもう技を出すことができる。ヒット後は前転→蒼空砲や、背向け→虎尾脚が連続ヒットするほど。

例外的に挑打連掌が入る右足下段技

キャラ	対象技
仁	踏み込み右下段回し蹴り（⇨☆⇩⬊◎）
ニーナ	スパークコンボ4発目（◎◎◎◎or◎◎◎◎◎）
レイ	後掃演舞1発目（⇧◎）
	背身後掃演舞1発目（背向け中に⇩◎）
	虎掃腿（虎の構え中に◎）
ジュリア	閃身後掃連腿2発目（⇦◎◎◎）
平八	奈落払い（⇨☆⇩⬊◎）
一八	奈落払い1発目（⇨☆⇩⬊◎）
	螺旋襲刃脚1発目（⇦◎◎）
ポール	逆PDKコンボ2発目（◎⇩◎）
	三宝龍（下段）3発目（⇨➡◎◎◎⬇◎）

下段さばき後の挑打連掌

下段さばき後の確定反撃で挑打連掌（⇧◎◎）を決める際に注意したいのが、「相手のどの技をさばいたか」ということ。さばいた技の足が右足だと、相手との軸ずれが原因で挑打連掌の2発目が届かず、逆に反撃されてしまうからだ。このときシャオユウ側が13フレーム不利な状態となっている。

よって、基本的に右足をさばいたときは双壁掌（⇨➡◎◎）、もしくは架推掌（⇧◎）を入れていこう。壁際であれば、さばかれた相手がしゃがみ状態だというのを利用して衝腿（◎◎）→架推掌or挑打連掌を狙っていくのもいい。

なお、相手がクマの場合はどの技をさばいても挑打連掌が2発決まることはないので注意。また、さばいた足が右足でも例外的に挑打連掌が入る技がある。左表にまとめておいたので参考にしてほしい。

挑発2（◎）を使った壁際の強力無比な攻めと、上歩掌拳（◎◎）や鳳凰の構え（◎◎）を使った防御がシャオユウの強さの秘訣だ！

壁際での不利な状況では、鳳凰の構えや上歩掌拳が大活躍。

壁際での攻め　攻

ヒット後は19フレーム有利と、かなり強力なガード不能技である挑発2。この技は発生が遅い&リーチが短いので、空中コンボ後や、ポジションチェンジで相手を壁にぶつけた後などが狙い目となる。ただ、ヒット時に目押しで次の技を出さないと19フレームの有利な時間を活かせないことに注意。よって、挑発2後に架推掌（発生18フレーム）を当てるのは至難の技だ。

空中コンボ後に挑発2を重ねる上で重要なのが、シャオユウの硬直。相手が壁受け身を開始する前にこちらは動けることが大前提。壁からやや離れた位置で相手を浮かせたら、雀連手や雀連砲後に相手が壁に当たるように空中コンボを調節しよう。

壁際でのイチ押し連続技

衝腿はしゃがみ状態の相手にヒットさせるとよろけを誘発し、22フレーム有利となる。

レバー⬇でダウン選択されなかった場合は架推掌が確定。壁やられ（強）に。

ダウン選択された場合、浮かせることこそできないが、安定の選択肢として挑打連掌もいい。

挑発2はこうやって決めよう！

挑発2を使った基本的な連係。相手が壁受け身を取っている間にステップインで近付き、挑発2を重ねよう。ヒット後は目押しで挑打連掌。ただし、ブライアンやスティーブのパリング、仁の受け流しには注意。

壁際での防御　防

壁際で困ったら、鳳凰の構えを取るのがベスト。ポジションチェンジや上・中段攻撃に対して、かわしてから逆にダメージを与えることができるというのが最大の要因だ。相手もこれを警戒し、鳳凰の構えをつぶすことのできる技を選ぶと思われるが、鳳凰の構えをつぶす技でガードしてこちらが不利になるものはほとんど存在しない。よって、鳳凰の構えを取るか取らないかで50%の確率で相手の攻めを終わらせることができる。コレが強い。平八の左踵落としや仁の空斬脚など、せっかくガードしたのに状況が不利……というのを防ぐことができる。

◎連打の左さばき（⇦◎）で、暴れ&ポジションチェンジ対策に。

壁際の攻めに使われている技で鳳凰の構えに当たる技は少ない。

ゲー事典 上歩掌拳や括面脚が発生からどの程度の時間かわし性能があるのか検証したところ、上歩掌拳→発生後1～14フレーム、括面脚→発生後1～9フレーム、という結果が出た。ただし、レバーニュートラルで出す括面脚もどき（？）は硬直時間が短い代わりに、上段攻撃をかわす性能が皆無なので注意。また、鳳凰の構えは上段攻撃を発生1フレーム後からかわす。

究極のテクニックを追求しよう!!

Enhanced Struggle Tactics

対戦攻略DEEP ブライアン・フューリー

Text：ハメコ。

壁際の連続的な攻めが強力なブライアン。というワケで、今回は壁際の攻めを掘り下げて紹介。戦力アップは確実だ！

少し有利な状況を制する

フレーム優劣が小さい状況で横移動歩きが強いのはもうお分かりのことと思う。というワケで、少し有利な状況を制するには横移動対策が重要。ブライアンの技の中ではクイックレフトローキックが横移動に強い。立ちガード崩しを兼ねている上、ヒット後は1フレーム有利となる点も見逃せない。このほか、暴れる相手には や 、 、しゃがむ相手にはニーブレイクや各種中段攻撃、固まる相手には挑発を使う。もちろん、横移動で様子を見るのも有効だ。

1~2フレーム有利な状況での選択肢

目的	選択肢
暴れ対策	リードジャブ
	ワンツーパンチ
	サザンクロスコンビネーション2発止め
横移動対策	クイックレフトローキック
しゃがみを読み切ったら	ニーブレイク
固まる相手に	挑発からのコンボ
様子見に	横移動歩き

挑発からのコンボ

挑発は相手に触れさえすればブライアン側が19フレーム有利(最速でキャンセルした場合)。その後さまざまな技を地上コンボにすることができるため、崩し要素としてかなり有効だ。挑発後に入れるオススメ技は、スナイパーソバットコンボ2発止めとマッハパンチ。マッハパンチは入力猶予が2フレームしかないため高難度だが(先行入力が効かないため)、壁際では壁コンボで大ダメージを見込めるため、練習して損はない。

スウェーキャンセル(ゲー辞典参照)を使えば、リフトアッパーも地上コンボに。

フレーム猶予はないが、壁際でなければ挑発からの最大ダメージコンボとなる。

フローチャートA：ポジションチェンジ後

- ポジションチェンジ（+レバー任意方向 +10~19）
  - 正面押し → ワンツーパンチ +10 → フローチャートDへ
  - 側面押し → スナイパーソバットコンボ2発止め +4 → フローチャートCへ
  - 背後 → マッハパンチ 壁やられ(強) → 壁コンボへ

壁際では最大の崩し要素となるポジションチェンジ。首尾よく壁に押し付けることができたら、状況別にしっかり最大ダメージを与えたいところだ。特にマッハパンチが確定する距離を判別できれば凄まじいダメージ源になるぞ。

フローチャートの見方

①：技名
②：コマンド
③：ノーマルヒット時の状況
※灰色矢印は連続ヒット

壁際の攻め

ポジションチェンジを絡めた壁際の連続的な攻めは超強力。相手を壁に追い詰めることができたら、ぜひとも倒し切りたい。

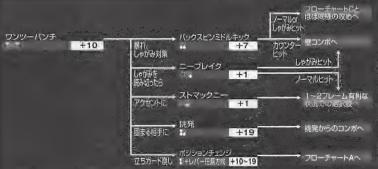
フローチャートC：スナイパーソバット2発止め後

多くの局面でヒットが望めるスナイパーソバットコンボ2発止め。ヒット時の4フレーム有利を活かして、うまく攻めを展開したい。

ヒット後は、レバー前入れライジングコンビネーションが暴れ対策として有効。相手が動けば基本的にカウンターヒットし、壁やられ(強)を誘発。そこから壁コンボで体力半分を奪うことが可能だ。ただし、ガードされると攻めが止まってしまうため、場合によってはレバー前入れリードジャブを使っていくのもいい。また、シャオユウの上歩掌拳などのしゃがみ状態になる技には注意しよう。

フローチャートB：レバー前入れリードジャブ後

技の発生こそ10フレームだが、ヒット時の恩恵を考えると最強クラスのけん制技といえるレバー前入れリードジャブ。この技は出した後の状況判断が必要で、中でもカウンター確認が特に重要。スナイパーソバットコンボを入れ、そこからの攻めへ移行しよう。また、ノーマルヒット時はワンツーと同様の攻めでいいだろう。

入力した瞬間から相手の動きを見てカウンター確認を。

フローチャートD：ワンツーパンチ後

主にポジションチェンジからヒットさせることになるワンツーパンチ。ここからはバックスピンミドルキックとポジションチェンジの二択が中心となるが、ストマックニーでワンテンポ置くのもいい。ガードされても五分なので、シットジャブに対する下段さばきを意識しつつ攻めてみよう。

ゲー事典 スウェーキャンセルとは、立ち状態から4フレーム後に立ち上がり途中攻撃を出すことができるテクニック。スウェーの1フレーム目はしゃがみ状態となっているため、コマンドが完成した次のフレームにボタンを押せば、それに対応した立ち上がり途中攻撃が出せる。これを使えば、立ち状態から4+15フレームでリフトアッパーを出すことができるのだ。

対キャラ特濃攻略 第3弾!!

VS. 三島平八 Heihachi Mishima

壁と横移動歩きという二つの新システムの恩恵を受け、最強キャラの一角を成すと思われる攻撃力を手に入れた平八。むやみに攻撃してスキを見せては、平八側の思うツボとなってしまう。十分に注意せよ！

Text：ボスチキン

平八の強さを知る

空斬系の攻撃は見てから横移動でかわせる。この時点で横移動を開始しても……

簡単に避けることができ、背後を取れる。ガードしている場合じゃないぞ。

返し判定の持続は、発生後2〜42フレーム。手に赤い光が付いたら反撃OKだ。

平八はガード不能状態でカウンターやられになるので、最大の反撃を入れよう。

強力な確定反撃技と壁際での圧倒的な爆発力を有する平八戦で常に意識しなければならないのは、スキのある技をガードされたり、横移動でスカされないようにすることと、壁際に追い込まれないこと。

まず、平八戦ではガード時に13フレーム以上のスキがある技を出すことは厳禁。発生13フレームでリーチの長い無双連拳(⇦●●)があるため、キングのブルータルサイクロン(●●)やロウのドラゴンシアッパーカット(立ち上がり途中●)など、ほかのキャラにはガードされても大した反撃を受けないような技でも致命打をもらいかねない。

平八側が狙う横移動スカしのポイントついては、平八側が不利な状況に特に注意。羅生門(⇦●)や多門殺2発止め(⇦●⇩●)などを打ってきた場合は、こちらの攻撃を誘っている可能性がある。若干有利〜五分の状況でも「10フレキャラ」と侮らず、様子を見ていくことが重要だ。

次に平八が攻めてきたときの注意点。真奈落の対処法は前号で述べたが、2〜3発目をガードした場合も要注意。ありがちな状況で、硬直差では大きく有利だが、このとき平八側はガード可能な硬直であり、●で中段・下段双方をガードできる。その上、しゃがみ状態であるため投げ技も決まらない。少し間をおいて、平八が行動可能になるタイミングに二択を仕掛けよう。

壁際へ追い込むために使ってくる激斬脚、空斬脚、裏旋風空刃脚は、ガードしてしまうと大きく不利。その後にポジションチェンジを出されると打撃で割り込むことができないため、大きなプレッシャーとなる。しかし、これらの技は発生が遅く、右横移動で簡単に回避可能。横移動歩きでそのまま背後が取れる。

最後に、体力差を付けられてKO寸前になったら三島流・金剛壁の構え(⇦●)に注意。遊び技と認識されがちだが、返し性能は非常に高いぞ。

金剛槍掌ガード後の距離別反撃技

キャラ	近距離ガード時	遠距離ガード時
スティーブ	ソニックファング(⇧●●)	△ソニックファング(⇧●●)
マードック	ボディーブロー(⇧●)	ニースライサー(⇧●or⇩●)
クリスティ	コトヴェラダ(⇧●)	△ローキック(⇩●)
一八	踵切り(⇧●●)	なし
ポール	ライジングトゥーキック(⇩●)	瓦割り(⇩●)
シャオユウ	挑打連掌(⇧●●●)	△ローキック(⇩●)
ファラン	プッシング(⇨●●)	なし
ロウ	ライジングトゥーキック(⇩●)	△ローキック(⇩●)
吉光	隼(⇩●)	吹雪(⇨⇨●)
キング	エルボースマッシュ(⇧●)	△エルボースマッシュ(⇧●)
仁	飛び二段蹴り(⇩●)	なし
リー	ライジングトゥーキック(⇩●)	なし
ニーナ	レフトミドル&ライトハイキック(⇧●●)	△アイボリーカッター(●)
レイ	ライジングトゥーキック(⇩●)	△ローキック(⇩●)
ブライアン	ストマックブロー(⇧●)	なし
ジュリア	ライジングトゥーキック(⇩●)	疾歩掌拳(⇩●●)
クマ&パンダ	ショートアッパー(⇧●)	なし
平八	無双連拳(⇧●●)	△瓦割り(⇩●)

△……距離が離れ過ぎている場合は届かない

CRASH 1 金剛槍掌

長いリーチと強い判定を持つ金剛槍掌(⇩⇧⇨●)。この技で注意すべき点はガード後の状態だ。数値上は15フレームのスキがあるのだが、ガードすると距離が離れるため、間合いによっては確定反撃が無い場合が多い。キャラによっては通常ガードとニュートラルガードの構えの違いで技の届く部位が変わり、ガード後の距離が大きく変化するぞ。また、反撃技が入る距離でも、スティーブのソニックファング(⇧●●)やシャオユウの挑打連掌(⇧●●●)などの多段技は2発目が届かないことがあり、空振りの硬直中に無双連拳や観音砕(立ち上がり途中に●)をくらってしまう。左表にキャラ別の距離別反撃技をまとめたので参考にしてほしい。

次に、金剛槍掌は壁やられ(強)誘発技。壁際でくらってしまうと左運落とし(⇨⇨●)→瓦割り(⇩●)の追撃で大ダメージを受けてしまう。ポジションチェンジとの強力な二択になっているわけだが、壁際でガードした場合は距離が離れず、さまざまな技で反撃可能だ。このとき注意したいのが、金剛槍掌の硬直中は平八がしゃがみ状態であるという点。ついワンツーパンチや投げで反撃してしまいがちだが、これらはスカってしまい、そのスキにポジションチェンジで壁にたたき付けられてしまう。ライジングトゥーキックなどの中段攻撃や下段投げで反撃していこう。

壁際でガードできたときは距離が離れないため反撃のチャンス。しかし、焦って上段攻撃を出さないように注意したい。平八が完全なしゃがみ状態である証拠に、下段投げも入るぞ。

壁際での脅威 平八がポジションチェンジで相手を壁に押し付ける際に少しでも軸がずれていれば、閃光烈拳→横移動→左アッパー→右アッパー→瓦割り×2(ダメージ40%)、最初からある程度軸がずれていれば、閃光烈拳→最速風神拳→瓦割り×2(ダメージ46%)が入ってしまう。平八戦の壁際は体力が4割以上残っていても油断できないということだ。

対平八 確定反撃技リスト

③ガード後は、距離が離れなければライジングトゥーキックなどが反撃技になる。また、ここに挙げた技以外でも、五臓砕きは壁から少し離れてガード、剛掌烈波（ホールド）は壁に密着してガードすれば距離が離れず、立ちLPクラスの技が確定反撃となるぞ。

対象技 / キャラ名	①閃光烈拳（ガード後17フレーム有利）	②剛掌破、鬼哭剛掌破、激剛掌破（ガード後9フレーム有利）	③鬼神拳（ガード後16フレーム有利）	④無双連拳（ガード後27フレーム有利）
スティーブ	ドラゴニックハンマー	レバー前入れワンツー	ドラゴニックハンマー	シーホークアッパー
マードック	スイングアッパー	しゃがみ途中LP	×	遅ライジングトゥーキック
クリスティ	コトヴェラダ	しゃがみ途中LP	×	アウ・バチゥド〜トロッカ・エ・ビィアオ
一八	裏拳二段	しゃがみ途中LP	×	魔神拳
ポール	ライジングトゥーキック	レバー前入れワンツーパンチ	崩拳	遅ライジングトゥーキック
シャオユウ	挑打連掌	レバー前入れ雀連砲	里合腿	挑打連掌
ファラン	右半月蹴り or 踵落とし（激ムズ）	しゃがみ途中LP	×	ライジングブレード
ロウ	ライジングトゥーキック	左連拳2発〜ドラゴンナックルコンボ1発止め（フラッシュジャブ始動）	ドラゴンラッシュ1発止め	ドラゴンアッパーカット
吉光	卍裏拳・壱	吹雪	吹雪	卍裏拳・壱
キング	ライジングトゥーキック	掌底（LPRP）	トラースキック	遅ライジングトゥーキック
仁	羅刹門・改（早）	しゃがみ途中LP	×	羅刹門・改（早）
リー	シルバーニー	ワンツーミドル（3発目ジャスト）	×	ブレイジングキック
ニーナ	右アッパー	ワンツーパンチ	×	ディバインキャノン
レイ	ライジングトゥーキック	ワンツーパンチ	×	遅ライジングトゥーキック
ブライアン	スナイパーソバットコンボ2発止め	サザンクロスコンビネーション2発止め	マッハパンチ	アトミックブロー
ジュリア	大纏崩捶	立ちLP	疾歩掌拳	大纏崩捶
クマ&パンダ	右アッパー	ベアヘブンキャノン1発止め	×	熊鬼神拳
平八	無双連拳	しゃがみ途中LP	金剛槍掌	無双連拳

CRASH 3 鬼神拳&羅生門

平八の技の中でも、一発逆転の威力を誇る鬼神拳と羅生門。

まず、鬼神拳はガード後距離が離れてしまうものの、発生16フレーム以内の技で反撃可能。スティーブのドラゴニックハンマーやブライアンのマッハパンチなどで確実に反撃して、鬼神拳にリスクがあることを意識させることが重要だ。ヒット時のリターンが大きい技なので、反撃されないと思われては好きに振り回されてしまうぞ。この技には、壁から少し離れた位置でガードしたときは距離が離れないが、壁に密着していると距離が離れるという特徴もある。

次に、瓦割り並に抜群の性能を誇る羅生門。発生が遅いという欠点を、上段避け、受け流し以外の返し技で取られない、カウンターを受けない、という異色の性能が補っており、カウンター時は追撃の無双連拳で体力半分程度を奪われてしまう。両方向の横移動にも強いので、平八戦では吉光の合掌（横移動中にLPRP）などの横移動からのけん制技は控えた方がいい。

この技はガード時に五分となるが、横移動で硬直をキャンセルすることで1フレームだけ有利になる。事実上は仕切り直しだが、硬直軽減によるデメリットは無いので、平八に対して優位を保っておきたい。ただし、ここは平八の狙いとなる横移動スカしの格好のポイント。迂闊な反撃は厳禁だ。

左の写真は壁に密着してガードした場合で、このように大きく距離が離れてしまう。中央の写真は壁から1キャラ分程度離れてガードした場合。このときは距離が離れずに反撃が入るぞ。

CRASH 2 瓦割り

瓦割りは中間距離で連発されると非常にやっかいな技。通常はガード時に発生8フレームの技が確定反撃となるが、平八側に↓でスキを軽減されると通用しなくなるため、確固たる対処法は存在しない。

ただ、瓦割りを多用するのは当たるか当たらないかの中間距離なので、瓦割り空振り時の硬直に反撃する技は決めておこう。スキを軽減された場合、硬直中はしゃがみ状態なので、中段攻撃でリーチが長い技でなければならない。タイミングが読めれば、返し技やさばきも有効だ。仁の受け流し（LPLK）後は、平八側がしゃがみ状態なのでしゃがみ途中LPを入れよう。

また、瓦割りはくらってしまった場合もこちらが有利なので、発生の早い技でターンを奪い返せる。ただし、遠距離ヒットorガード時は瓦割りの持続後半が重なるため、平八側の硬直がさらに短くなる。その距離では発生の早い技は届かず、リーチの長い技は瓦割りにつぶされやすいので気を付けよう。

ヒットorガード時は技後の覩音砕にも注意。有利だからといって上段攻撃で反撃すると、逆にカウンターをもらいかねないからだ。覩音砕を読んだ場合は、左横移動で平八の背後を取っていくといい。

カウンターヒット時は、追い打ちの2発目をくらう前にLP連打で横転すれば、ヒット後受け身を取れる。これで3発目を回避可能だ。

カウンターヒット時に横転を選択した場合、横転中に雷神拳や鬼神拳をくらってしまう。瓦割り3発よりダメージが大きいので、残り体力次第ではおとなしく3発くらうことも必要だ。

壁はもろ刃の剣!?：平八は壁やられ（中）で壁に当たってから受け身可能になるまでの時間が非常に長い。壁受け身は先行入力が効かないため、ほかのキャラでは簡単に受け身を取れるような壁コンボでも平八では非常に取りにくいものが多いのだ。壁際の空中コンボで仁の面突き〜逆突き〜内回し踵落とし（LPLKRP）などの多段技を狙ってみるのも有効だぞ。

式神の城スコアトライアル
最終結果発表

驚異の2冠達成!!

式神の城™

ついに攻略最終回。スコアトライアルは最終結果発表！　栄冠は誰の手に……。攻略は5-3攻略と共に5-1稼ぎパターンを紹介だ。

キャラクター	式神マスター	スコア
結城 小夜	重力神ユセミ	5,671,676,350pts.
玖珂 光太郎	重力神ユセミ	4,661,646,610pts.
金 大正	IML-星白金-YUJ	5,065,078,500pts.
日向 玄乃丈	hige-9wp-SADAM	4,661,885,020pts.
???	JNK-NCI-相蘇	5,226,692,050pts.
ふみこ・O・V	バー	4,859,772,010pts.

スコトラの動き

序盤の命運を分けたのが、5-1ボスのビット稼ぎ。全国のプレイヤーの目は、ビット1ループで何点稼げるか、そこまでのタイムをどう残すかに注がれていたといってもいい。しかし、それも中盤までの話。ビットのパターンがある程度確立してからは、そのほか道中の部分を煮詰め、実行できた者だけが上位を維持することができ、最終的な勝利をつかみ取ることができたのだ。

アルファ・システムの皆さんからの声

●NAOKI（企画・ディレクター）
登録件数約3600件、登録人数約500名。

本当に数多くの方々に、盛り上げて頂きました。今後はコンシューマ版でのスコアトライアルなどがありますから、そちらもよかったら参加してくださいね。今回に懲りず、次回作もアーケードです。式神ファンの期待にお応えするべく頑張るつもりですので、首を長くしてお待ちください。

●高木（メインプログラマー）
トップスコアは予想を大きく上回りました。驚きです。凄過ぎです。また、多くの感想を見て「ああ、こんなに愛されているのね」と感激しました。次はもっと愛されるゲームを作りますのでお楽しみに。

●石神（シナリオライター）
ども、私の初めての仕事で設定をまかされた石神（石上）です。このゲームは私にとって初めてのゲームなんで思い入れも深いです。遊んでくれた皆さんに大感謝です。次はもっと、いいゲームを作りたいと思います。

●島村（サウンドコンポーザー）
私は開発に携わったクセにまったくうまくならなかったもので、皆さんのすばらしいスコアに驚かされるばかりでした。『式神の城』を遊んでいただいた皆さん、心から感謝します。また、「音楽良かったよ」とコメントをくれた方ありがとう！

●たけぼーき（敵デザイン・演出）
この度は式神の城スコアトライアルに参加してくださった皆さんどうもありがとうございます。それにしても、とんでもないスコアが出るもんですね……開発途中で、まさか「ビット稼ぎ」がかなめになるとは、誰も思ってませんでしたし。こんなことなら、やっぱもう少しボスの稼ぎパーツとか増やしたかったなぁ……。次にやるときは今回できなかったことも含め、『式神の城』より熱いシューティングを作りたいですね。

●永田（デザイナー）
『式神の城』を遊んでくださって、ありがとうございます。皆さんの熱い思いが、私たちスタッフにパワーを与えてくれます。その熱い思いに負けないよう、これからもがんばりたいと思います。

●園田（キャラクターデザイナー）
日に日に凄い数字になっていくスコアを見ながら、何処まで伸びていくのだろうと、興味津々の日々でした。また次の機会など有りましたら、ぜひとも参加して頂きたいですね。スコアラーの皆様、お疲れ様&参加ありがとうございました。

総評

何といっても玖珂 光太郎と結城 小夜の2部門で同時に式神マスターに輝いた"重力神ユセミ"氏の成績は驚嘆の一言。また、最終締切の最後まで勝負がもつれこんだ金 大正を始め、全国の式神プレイヤーたちの戦いは傍観者である我々の胸をも熱くしてくれるものでした。

スコアトライアルは終了しますが、『式神の城』のハイスコア争いが終わるわけではありません。トップレベルのプレイヤーの方々だけでなく、自分自身の目標に向かって挑戦する皆さんがいる限り、終わらないのです。
（アルカディア編集部）

特別賞発表！
最終締切分特別賞受賞者：MATさん、曹操池田さん、二番の男@線さん、RAYさん、POPOさん、H2さん。
最終締切分月間MVP受賞者：小夜の色紙で3時間さん、ちーちゃんさん、ARL@爆発娘の名のもとにさん、バーさん、IML-星白金-YUJさん、JNK-NCI-相蘇さん。

キャラクター別

使役者TOP 30 RANKING

最終締切までの4カ月間という長期の戦いを駆け抜けた使役者たち。ここで立ち止まらずにやり込み続けることが真の式神フリークといえようか。(4文字スコアネームが無い方は「-」で割愛させていただきます)

結城小夜

順位	スコアネーム	スコア	順位	スコアネーム	スコア
1	SWY	5,671,676,350	16	KTN	4,552,122,260
2	YYN	5,310,970,960	17	KZM	4,551,432,380
3	T.S	5,236,333,760	18	ISE	4,513,866,410
4	YYN	5,218,845,920	19	H.O	4,490,960,740
5	ON!	5,212,616,450	20	GOO	4,456,882,170
6	DASI	5,160,806,700	21	444	4,421,402,940
7	SHI	5,012,912,500	22	MIZ	4,395,428,770
8	Y.O	4,976,871,610	23	PUU#	4,375,058,360
9	-	4,911,223,100	24	COPE	4,340,043,160
10	RYO	4,834,949,730	25	MIO	4,268,796,050
11	TIN	4,805,318,860	26	TOM	4,231,543,660
12	BENO	4,798,358,730	27	AKI	4,167,297,160
13	GGXX	4,779,147,590	28	FMR	4,114,722,980
14	BOB	4,703,398,680	29	323-	4,105,587,030
15	YPS	4,613,869,670	30	RAY	4,081,713,640

玖珂光太郎

順位	スコアネーム	スコア	順位	スコアネーム	スコア
1	DZY	4,661,646,610	16	AZTO	4,065,660,560
2	KMT	4,402,435,240	17	OH!!	4,020,360,200
3	KASU	4,390,287,590	18	NAL	3,943,992,590
4	333	4,383,913,340	19	UMA$	3,915,605,100
5	ORS	4,348,976,180	20	GAK	3,900,751,350
6	YSK	4,331,811,570	21	SRS	3,856,755,920
7	T#O	4,260,150,330	22	DIS	3,801,348,160
8	DESU	4,246,392,550	23	MIKA	3,732,608,930
9	REI	4,213,486,770	24	JOE	3,686,108,570
10	MAT	4,209,445,140	25	T.Y	3,684,028,220
11	MTK	4,200,026,380	26	PCG	3,648,019,240
12	ECH	4,197,389,480	27	T.O	3,578,066,150
13	DMO@	4,161,771,540	28	AM.	3,543,537,300
14	HIR$	4,154,153,580	29	ASK	3,529,593,840
15	BBBB	4,151,529,050	30	EXI	3,526,117,050

金大正

順位	スコアネーム	スコア	順位	スコアネーム	スコア
1	YUJ	5,065,078,500	16	MGA	3,344,280,860
2	DUO$	5,046,777,300	17	PBM	3,329,435,390
3	TZW?	4,705,963,800	18	LONG	3,328,710,120
4	YOSH	4,516,160,290	19	ROG	3,326,246,540
5	338	4,462,745,230	20	VIZ	3,294,309,940
6	PERA	4,435,740,690	21	YMC	3,269,222,580
7	MIZU	4,435,405,780	22	PST	3,267,003,410
8	AAAA	4,391,808,920	23	TAR	3,227,990,060
9	THK!	4,235,905,200	24	SINR	3,155,528,590
10	BOB	4,225,879,640	25	G	3,133,537,730
11	TAKL	4,218,352,240	26	ROG	3,128,820,410
12	HAS	3,931,082,730	27	BECK	2,981,116,740
13	UBF	3,916,420,100	28	ACHT	2,913,554,160
14	G	3,423,500,820	29	ASK	2,838,222,300
15	BMW	3,373,794,250	30	ONO@	2,649,268,380

日向玄乃丈

順位	スコアネーム	スコア	順位	スコアネーム	スコア
1	SAR	4,661,885,020	16	YU-1	3,154,939,190
2	SEEL	4,198,041,590	17	DAHI	3,119,360,450
3	YUKI	4,097,161,570	18	TAKL	3,106,027,070
4	KEN	3,963,975,220	19	I.E	3,017,353,890
5	-	3,945,377,460	20	NRK	2,976,072,800
6	AAAA	3,938,433,440	21	IIZ	2,929,893,290
7	ACF	3,882,678,140	22	R-N	2,835,825,540
8	GAK	3,869,670,970	23	MSY	2,747,087,640
9	IIZ	3,815,766,280	24	JAX	2,704,119,930
10	K.S	3,767,732,240	25	SKY	2,675,194,150
11	DSKK	3,763,548,620	26	VNM	2,611,688,310
12	KEY.	3,544,328,510	27	EST	2,565,690,980
13	TTHT	3,519,844,120	28	PULK	2,342,550,070
14	N.S	3,267,150,530	29	T.Y	2,238,751,440
15	DIO	3,238,413,540	30	CAT	2,004,104,620

???

順位	スコアネーム	スコア	順位	スコアネーム	スコア
1	ISO	5,226,692,050	16	SHT	3,164,925,210
2	YSK	4,986,175,930	17	IMY	3,059,238,830
3	GAK	4,590,043,430	18	MUKA	3,048,666,120
4	WIZ.	4,546,117,950	19	GOO	3,001,218,070
5	MARO	4,426,481,390	20	AZM	2,832,332,390
6	NNKR	4,331,775,910	21	ROM	2,780,624,600
7	TWG	4,123,113,840	22	T.Y	2,772,023,050
8	SKY	3,817,105,200	23	UPA	2,717,123,110
9	NB-W	3,743,744,940	24	NICK	2,623,786,050
10	GUM	3,691,925,550	25	AME	2,577,212,670
11	ZIN.	3,625,725,860	26	J.B.	2,541,058,210
12	IIZ	3,472,373,720	27	HIRO	2,432,596,850
13	...K	3,419,292,680	28	KENJ	2,235,868,270
14	TAKL	3,315,614,210	29	AOI	2,090,103,780
15	UPA	3,170,835,970	30	MOK4	2,043,578,580

ふみこ・O・V

順位	スコアネーム	スコア	順位	スコアネーム	スコア
1	ABBB	4,859,772,010	16	LCAS	4,085,232,140
2	KST	4,666,702,790	17	AOI	4,041,285,340
3	MAT	4,622,677,590	18	ROU	3,788,681,210
4	HIV	4,602,133,480	19	BST	3,776,376,720
5	K.D	4,572,106,510	20	KIT!	3,674,969,320
6	HAA	4,552,985,720	21	BCF	3,654,720,950
7	N.S	4,391,980,630	22	MAKI	3,633,128,830
8	ALFA	4,365,706,350	23	SUOH	3,547,520,750
9	LRL	4,316,810,050	24	DEG	3,546,538,310
10	AMP!	4,295,381,070	25	THK!	3,545,848,420
11	YUNT	4,268,831,240	26	NINA	3,523,869,670
12	TUN.	4,258,498,270	27	YYN	3,517,540,180
13	-	4,250,757,550	28	FMR	3,440,380,250
14	FUMI	4,154,152,600	29	ALFA	3,420,077,430
15	F.	4,119,538,430	30	KMT	3,411,401,360

お願いです！：P154の「式神タブロイド」を救ってください。存続にはさらなるいけにえ、もとい読者投稿という名の血肉が必要なのです！ メール投稿も受け付けています。宛先は「afro cg@arcadiamagazine.com」タイトル（題名）に式タブ宛と明記して御応募ください。復活の暁には、メーカー様からプレゼントもいただけるハズ（未定）！

上級使役者養成基礎講座

ビット稼ぎの基本

今回で最終回となる養成基礎講座では、最大の山場となる5-1ボス、最終段階ビット稼ぎにおける基本事項を詳しく解説していこう。

Text：伊勢猫

MAX回復が目標

まず、始めに知っておくべきことは最終段階の攻撃パターンと、ビットの出現パターン&法則。前号の道中攻略にも掲載してあるが、おさらいも兼ねて解説しておくと……。

1：レーザービット×10
2：レーザービット×10
3：レーザービット×14
4：全方位＋連射雷球弾

といった4種類の攻撃が1→2→3→4→1……といった形でループし続ける（1ループで約30カウント消費）。この際に出現する34個のビット配置については、横座標のみ、毎回完全に同じパターン（配置パターン参照）。ただし、縦座標に関しては、上下にズレるためにビットの上へ回り込むのは得策でない。

さて、ビットの基本法則が分かったら、後はこれをいかに効率よくハイテンション状態を維持して、式神攻撃で破壊&回収していくかが最重要。具体的なハイテンション状態の維持方法には、大きく分けて2通りのやり方がある。一つ目はビットに自機を近付け、本体&レーザーの残り判定でハイテンション状態を維持するといったやり方。もう一つは、ボス本体に密着して、ハイテンション状態を維持していく方法だ。

以上の点を踏まえた上で、各キャラごとに基本的なポイントを掲載しておくので、これを参考に自分なりの稼ぎパターンを考えてもらいたい。

第一段階の赤ビットに対しては、特殊攻撃が有効。ダメージを与えた後は式神攻撃で破壊。

画面上のコイン表示上限は255枚。従ってビットを四つ以上同時に壊すと損をする。

ビットレーザーの判定について

第一〜第二段階の赤ビットと違い、体当たり判定を持つ最終段階の緑ビットは、その判定が少し特殊な残り方をする。まず、ビット本体とレーザーの判定は、これを破壊した時点で消失。ただし、レーザーの発射地点に残るグラフィックのみ、ビット破壊後もグラフィックが消えるまで攻撃判定が残り続ける。移動時に体当たりしないように注意していくこと。

レーザーの発射ポイントに出るグラフィックのみ、例外的に攻撃判定が残り続けるぞ！

レーザーの攻撃判定は、ビット本体を破壊した時点で同時に消失してくれるのだが……、

ビット配置パターン&出現順

クリア目前！ ひたすら堪え忍べ!!

STAGE5-3 BOSS 残留思念

何者かの残留思念が一方的に攻撃を仕掛けてくる5-3。攻撃自体は激しくないので覚えれば楽勝だ。そして待望のエンディングへGO！

攻撃法とその避け方

ここはボスを倒すという概念が存在しない。ボスが消滅するまでひたすら弾避けをすることになる。

その攻撃は全部で四つあり、

1：広角扇状針弾＋青白弾
2：針弾＋極太レーザー
3：青白弾扇状ばらまき
4：4方向青白弾

となっている。

1の青白弾はさほど多くないのでメインは広角扇状弾になる。これは画面いっぱいに広がる弾で、射出方向によっては針弾と針弾の狭いすき間に入らなければならない。弾避けに慣れている人は針弾のすき間に入るのは容易だと思うが、そうでない人はなるべく針弾を大きくくう回する避け方にしよう。

この場合、針弾が広がる前にう回するのが賢いので、画面下よりも少し上に位置しておこう。

2は中央に極太レーザーが射出されるため、必然的に左右端で細かい弾避けをしなければいけない。そして一定時間経過すると極太レーザーが無くなり、画面中央に大きなスペースができる。この後の針弾は自機を狙っているので、中央に移動して避けよう。

3は青白弾が断続的に射出されてくる。この弾は、ほぼ同じ弾道が半時計回りに横ずれしていくと思えば非常に簡単だ。具体的には左端少し上からスタートして右のすき間に入る。今度は自機の正面〜やや左のすき間を目指し、後はこの右のすき間→やや左のすき間という感じで交互に避けていけば、右端に着くと同時にこの攻撃は終了だ。ただ、最後はスロー状態が切れて弾が突然速くなるので注意しよう。

4の攻撃は青白弾の塊を4方向に射出する。弾速が遅いので脅威には

広角[illegible]弾はなるべくう回する形がい[illegible]きついときはボンバーを使えばいいだろう。

画面左端から[illegible]の繰り返し。最後は弾が速いので驚かないように。

小夜&金

ビットに密着して、うまくハイテンション状態を維持しながらビットを破壊して稼いでいこう。

ビットに密着→式神攻撃を繰り返していく方が、効率的に破壊&回収を行なえる。しっかりとパターンにしよう。

金の場合、ボス本体を式神攻撃でケズってしまいがち……。自機の移動方向をうまく調整して、対処していこう。

小夜と金は式神攻撃中の移動速度が遅いため、式神攻撃を出しっぱなしにするのではなく、式神攻撃→破壊→式神攻撃をしまって移動→式神攻撃……と、やっていった方が効率的に稼いでいける。

さて、配置パターン1&2に関しては、光太郎の場合とほとんど同じ。式神発動時のショットを正面のビットに撃ち込みつつ、式神攻撃で少し横に移動して破壊→安全地帯へ移動して再度、式神攻撃。❻～❿のビットも、密着して一瞬だけ式神攻撃を使って破壊が可能だ。

光太郎

敵を自動追尾する式神攻撃ザサエさんの誘導がポイント。うまくビットへ誘導するためには?

ビットの出現位置でザサエさんがロックしたのを確認したら、式神攻撃を出したままの状態で移動していくこと。

これでボス本体に行かずに、最も近いビットをロックしてくれる。式神攻撃の発動が遅いので中断は厳禁!?

光太郎でビット稼ぎをする際に、最大のネックとなるのが式神攻撃が自動追尾をしてしまうこと。基本的にザサエさんは、光太郎に一番近い敵を追尾していく性質があるので、これをうまく誘導していくことが必要不可欠になる。

具体的には、パターン1&2ならビットが密集して出現するポイント(❶～❸)の前で待ち、出現に合わせて式神攻撃を発動。そのまま横方向へ移動して、❻と❼の間に入っていけば、ボス本体をロックしないハズだ。

ふみこ&???

ボス本体の真上に陣取り、ハイテンション状態を維持していくのが基本パターンとなる。

式神攻撃をサイトで任意のポイントに使用可能なふみこ&???は、ある意味で最もビット稼ぎに適したキャラといえる。

まず、ボス本体の上部に密着した状態で式神攻撃をため、ビットが出現する少し前に発動。後は、式神攻撃が切れるタイミングを見計らって、式神攻撃をビットが密集したポイントへ置いていく。ただし、ふみこと違ってレベルアップで攻撃範囲が広がる???の場合は、ボス本体にダメージを与えない位置に落とすことを忘れずに。

ボス本体の上に陣取って、タイミングを合わせて式神攻撃を使っていけばOKだが……、タイミングはシビア。

???の場合、ボス本体に余計なダメージを与えない様に注意すること。細かなダメージでも、かなり蓄積する。

玄乃丈

扇状に展開する式神攻撃の雷球をうまくロックできれば……ビットとボス本体の両方を活用だ。

小夜や金のようにビットへ密着していくだけでは、すべての雷球を有効に活用しきれない。このため、ポイントによってビットとボス本体のどちらかへ密着するかをパターンにして考えた方がいい。

まず、パターン1&2に関しては雷球をロックするまでは小夜や金と同様。ロックしたら、すぐにボス本体に近付き、ハイテンション状態を維持しながらコインを回収。後は、ボス本体に自機正面の雷球でダメージを与えないように、ビットを順番にロックしていこう。

式神攻撃の特性上、基本的にはビットへ密着しない方が効率よくロックしていける。ボス本体に密着していこう。

自機の正面の雷球を使えば、小夜や金のような密着破壊も可能。場面に合わせた使い分けができれば理想的だ。

ならないはず。追い込まれてしまわないよう、早めに動こう。

なお、このエリアで終わりなので、危ないときや赤鬼が出てしまったら迷わずボンバーで回避しよう。最初のうちは使い切る気持ちで挑めばたとえ赤鬼が出たとしても、簡単にクリアできるぞ。

黄骸で稼ぐ

この最後のエリアで唯一稼ぐ要素となるのは黄骸を倒すこと。黄骸は倒すとコインを10枚出すため、うまく式神で8倍を取っていけば相当量を稼ぐことができる。ただし無理はしないように。

なお、弾避けをしつつ稼ぐとなると誘導性能が抜群の威力を発揮する光太郎が最も楽だが、ほかのキャラでも式神を常時出しつつできるだけ8倍で倒していこう。

さて、黄骸はボスの攻撃1、2、4でやってきて、攻撃1では26体が下に向かって緩やかに出現、攻撃2では3体が左→右からきて、その後左右同時に2体ずつが9セット、計36体が左右から中央上に向けて移動していく。そして攻撃4では12体が広範囲に順次下に向けて出現するぞ。

攻撃1のときは中央付近であまり大きく動かないようにすると黄骸がばらけにくい。中央真下でボスの扇状針弾の細かいすき間で避けるのに慣れれば、ほとんどを8倍で倒していくことができるだろう。攻撃2では左右どちらかで極太レーザーを避けつつ、極太レーザーが切れたらすぐに中央に移動して左右両方を倒すとよい。攻撃4では青白弾に接近しつつなるべく多くを倒していきたいが、ボスの弾の軌道によっては非常に倒しにくいので無理は禁物だ。

攻撃1は画面中央真下で針弾の間を小さく避けていれば自然に稼ぎやすい。8倍を狙おう。

極太レーザーの後は自機狙いの針弾なので、ボスの回りを小さく回るようにするといい。

もし赤鬼が出てきたら、焦らずボンバー。迷わず使い切ってしまえ!!

IMPRESSION

低い難度と稼ぎ、そしてタイムアタックという万人にオススメできるゲーム性はまさに絶品の一言。攻略は今回で終了だが、まだ経験していない人は一度ビット稼ぎの爽快感を味わってみてはどうだろうか?(MVP)

ゲー事典
●ステージ5 BOSS「残留思念」:25,000,000pts.
●黄骸:8,930pts./真下もしくは左右から上に移動する2タイプが存在する。いずれも攻撃はしてこない。

新年第1弾は「テトリス」!

LONG RUN GAMES' BOOSTER

神域テトリストの技を見よ!

TETRIS THE ABSOLUTE THE GRAND MASTER 2
テトリス ジ・アブソリュート ザ・グランドマスター2 PLUS

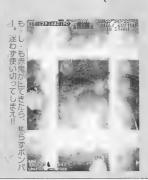
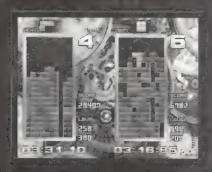
Death-Gm達成者が11名も参加した、テトリス史上類を見ないハイレベルな大会となった「第2回Death-Gm会」。その模様を徹底的にお伝えするぞ。

Text:京城

猛者集う!

去る12月23日、神奈川県のゲーム倶楽部大船店で「第2回デスGm会」が行なわれた。この会は、「テトリス ジ・アブソリュート ザ・グランドマスター2 プラス」(以下テトリスTA プラス)のモード中で最もブロックの落下が速い「デスモード」の技術向上を目指したもの。この日は全国から腕に覚えのあるテトリスプレイヤーが大船に集結し、ハイレベルな戦いを繰り広げた。

大会ルールは、デスモードを2名同時にプレイして高いレベルに達した方が勝ちというもの(同レベルの場合はタイム優先)。単純なルールだけに、高い実力を持つプレイヤーが順当に勝ち残った。

決勝に残ったのは「愛知のデスマシーン」KEE氏と、抜群の安定力を見せつけた「TGMファーストTGM」ZON氏。決勝戦では、序盤のレベルストップで遅れたKEE氏をZON氏が常時2秒ほど先行する展開のまま、レベル900に突入。積み上がって押されたKEE氏にここぞという場面で赤ブロックが出現し、「これを入れれば逆転も?」と思われたが、赤入れ失敗。レベル916で負けが確定した。そのままZON氏は危なげなくレベル999のデスGmを達成。見事優勝に輝いた。

店内はテトリスプレイヤーで満員、高等テクニックに歓声が沸き起こっていた。

優勝したZON氏(写真右)と、準優勝のKEE氏(写真左)。両者共におめでとう!!

デスモードの「m」と「Gm」

[illegible]

第2回Death-Gm会「Deathトーナメント」結果

テクニック
テトリス用語解説:「20G」……ブロックの落下速度が最高になった状態。前作のマスターモードではレベル500から、本作のデスモードではゲームスタートからこの速さ。

上級者の技を盗め！

大会テクニック+α

一見しただけでは理解できない回転入れも、仕組みとタネが分かればこっちのもの。特定の状況でのみ発生する現象を利用し、さらなる高みを目指していこう。

最終奥義「フレーム入れ」

これはレバーを横方向に入力した次のフレームに回転ボタンを押すことによって、通常の回転法則とは違う特殊な入れ方ができるというもの。操作は非常に難しいが、ブロックがある程度積み上がった状態などで成功させれば大きな見返りがあるので、狙っていって損はない。なお、黄色を除くすべてのブロックで実行することが可能だ。

図1

この位置からレバー右入力の1フレーム後に回転。

成功すればブロックは図の位置に着地！

フレーム入れは、レバーをコンコンと連続で入れてからボタンを押すと成功しやすい（点線は本来の回転位置）。

図2

この位置から、レバー右の1フレーム後に回転。

成功すれば谷を越えるので……、

レバーを入れたままもう1回転させて終了。

紫ブロックのフレーム入れ。左右対称の地形なら、緑ブロックでも同じことができるので覚えておこう。また、失敗したときはもう一度回転ボタンを押してフォローを利かせよう。

図3

先行入力右回転でこの位置に引っ掛ける。

レバー右の1フレーム後に右回転でこの位置へ。

レバーを入れたまま左回転で終了。

水色のフレーム入れは、必要な状況になること自体が少ないため、使用頻度も低め。むしろ普通に置くときにこれが発生しないように気を付けよう。

補正の利用

補正とは、回転後の位置に地形があったときに、ブロックが本来の回転場所から自動的に横へ1マスずれるという現象のこと。左右同時にこの現象が発生する条件下では、右へのずれが優先されるということも覚えておこう。

そのほか、補正を意図的に利用するとレバー操作を簡略できるので、ミスを少なくできる上、タイムも短縮可能だ。

図4

先行右1回転後、右2回転で図の位置へ。

左回転1回で終了。フィールド左端壁の補正。

壁による補正を利用した回転入れの代表。これも左右対称ならオレンジブロックで同じことが可能だ。

図5

右回転1回か、左回転3回で図の位置へ入れる。

左回転1回で終了。補正で右に移動している。

壁による補正を絡めた回転入れは、一度入れた状態からならほとんどの場合操作がボタンだけでいいので安定する。

図6

まず先行入力の右回転1回で図の位置に移動。

レバーを入れたまま左回転1回で壁越え。

左回転1回、右回転1回の順に押して終了。

壁補正が右側にずれることを利用した、青ブロックの壁越え。逆に青を同じ回転で画面左に置こうとするときは、右にずれてしまうミスが起きやすいので注意しておこう。

図7

赤を立てて図の位置へ移動させる。

レバーを右に入れたまま回転ボタンを押す。

そのままレバーを右に入れたままで終了。

崩れたときのフォローなどに有効な、赤の回転入れ。赤を寝かせた状態から回転させるには、ブロックの左から3マス目に縦2マスの高さが必要なことを必ず覚えておこう。

アリカHPへ急げ！

URL http://www.arika.co.jp/

[illegible]

テトリス特別インタビューでは、三原氏が「ランク」と次回作の構想について語っているぞ。

ZON氏によるデスモード[illegible]

『テトリスTA PLUS』最先端事情

元々テトリス自体の歴史が長いことも手伝い、テクニック面でのネタはさすがに出尽くした感がある。

しかし、プレイヤーの上を目指す熱意はとどまることを知らず、発売から1年以上が経過した現在でも記録が更新されている。中でもデスモードの進化には目を見張るものがあり、レベル999達成時に6分を切るプレイヤーが数人出現している模様だ。

また、マスターモードでは接地したブロックが見えなくなる「m」ランクのスタッフロールをクリアし「Gm」の称号を得たプレイヤーが遂に現れ話題を呼んだ。ただ、アリカ三原氏によると、この「Gm」[illegible]

「回転入れ」……ブロックの回転を利用する積み方の総称。ほかのテトリス作品に比べ、TGMシリーズはさまざまな回転入れが可能。 「シンクロ」……フレーム入れの別称。巷ではこの呼び方が多い。[illegible]

ジャンク新聞 JUNK NEWS

No.24
JANUARY 30, 2002
Text：MVP

この時期は寒さで手がかじかむので、ゲーセンに行っても20分くらいまともにレバーやボタンを操作できないのが難。春よ来い～！

combo BBS 連続技掲示板

今回は「キム」というキャラに絞って連続技をお届け。何といっても投稿数が多いもので。

CAPCOM VS. SNK 2：キム（Cグルーヴ）
●ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→Lv2鳳凰飛天脚→（強覇気脚→構え弱Ⓟ空キャンセル）→強覇気脚→構え弱Ⓟ→Lv1鳳凰飛天脚→低空飛翔脚×3

Lv2スーパーコンボをキャンセルし、その技をさらにキャンセルしていくことで、空中ヒットの制限を無くすことができます。これによって、構え弱Ⓟ→鳳凰飛天脚などの本来は空中で連続ヒットしない技も決まるようになります。

（愛知県：ルイさん）

㋵：Lv2スーパーコンボ後、キャンセルで技をつないでいる間は、空中ヒット制限が無くなったままになる、という面白い現象を使ったコンボ。キム以外では、ナコルル、山崎など必殺技をキャンセルできるキャラで活用できるそうです。これで連続技の幅がグッと広がりますね。

CAPCOM VS. SNK 2：キム（Cグルーヴ、ダン限定）
●Lv2鳳凰脚→降り際に飛翔脚→（ジャンプ中Ⓟ）→飛翔脚×2→（ジャンプ中Ⓟ）→Lv2鳳凰天舞脚→降り際に飛翔脚→（ジャンプ中Ⓟ）→飛翔脚）×3→（ジャンプ中Ⓟ）→Lv1鳳凰天舞脚

ダンに挑発伝説を出してもらい、その着地寸前にLv2鳳凰脚を出して「Lv2鳳凰脚発動→ダン着地→Lv2鳳凰脚ヒット」という流れを作れば、挑発伝説で回復したゲージの分だけ連続技を延長することができます。低空ジャンプ中Ⓟ→空キャンセル飛翔脚は、合計で5回くらいやれば1ゲージたまります。これで夢の5ゲージコンボが完成！

（愛媛県：アザラシだようさん）

㋵：ダンの挑発伝説と、ジャンプ中Ⓟ→空振りキャンセル飛翔脚でとことんゲージをためるコンボ。空振りキャンセルは実戦でも割と簡単にできるので、4ゲージ分までは常に狙っていきたいところ。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99：キム（チャン限定）
●めくり飛翔脚→しゃがみB→近距離立ちB（1段目）→➡+A（1段目）→飛翔脚→しゃがみA→➡+A（1段目）→鳳凰脚

めくり飛翔脚はチャンが後ろ向きになるようにヒットさせます。そして近距離立ちB→➡+A→飛翔脚のつなぎはかなり早め。鳳凰脚をMAX版にすれば、31ヒットの多段コンボが完成です。

（神奈川県　DA-Iさん）

㋵：➡+Aを2回刻んでとことんヒット数を増やしたコンボ。技のつなぎは完全な目押しで、難度は高めです。

コンボ品評会

まだまだ続く「K.O.F.」シリーズ。簡単な強力連続技が多いのもまた魅力的（?）。

今月の一品

～K.O.F.2000：麟より～

●（モード発動後）ダッシュしゃがみB×n

マイナー度	½♥
芸術性	½♥
永パ率	♥♥♥♥
主役度	♥♥♥

※♥5個で満点

モード発動中は相手ののけぞり時間が長くなるというシステムがあるため、ダッシュしゃがみB×nが連続ヒットしてしまうキャラが多い『K.O.F.2000』。

しかし、それを麟が利用するとなると、さらに凶悪に。というのも、麟が相手の攻撃を受けた後、最初にしゃがみBを当てると、なんとガード不能になってしまうからです。つ・ま・り、ガード不能からとてつもない連続技に発展してしまうワケ！　しかもダッシュしゃがみB連発は楽につながるのでこれはアブナイの一言。唯一の救いは麟の使用率が低かったこと。まあ、いいのかな？

『2001』でも大暴れの麟。飛賊のしゃがみBはとにかく早いので危険極まりない。

©SNK2000

基板の裏側 Reverse side of PCB

047 暴走2
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98

マキシマを使い、吹っ飛ばし攻撃キャンセルでマキシマスクランブル、テンジャラス・アーチ、マキシマ・リベンジャーのいずれかを空振りします。そしてすぐにMAX版バンカーバスターを出すと、ダウン中の相手に地震部分（?）と落下部分が当たります。

（大阪府　藤井さん）

㋵：大門と同じような感じでダウン中の相手に追い打ちできるというもの。ところで、マキシマというキャラは驚異現象（特にストライカー絡み）で度々登場するいわく付きのキャラ。使用人口は少ないのに人気があるのはかなり珍しいですね。

048 ホッピングでトドメ！
ストリートファイターZERO3

ロレントのジャンプ中⬇+中Ⓚで相手をK.O.した後、ロレントが地上から跳ねたところでタイミングよく再びジャンプ中⬇+中Ⓚを出すと、また跳ねることが可能（何度でもOK）。

（茨城県　木滝さん）

㋵：まるでホッピングをしているように踊り続けることができる技。これで倒したときは数回やって挑発すると効果大！

今号の Most Valuable Combo !

冬はオリコン三昧。オリコンとビデオ編集で右肩が崩壊しつつあります。

レア度が高い。（神奈川県　石塚さん）

刺すという、最悪の戦法ができますね。

㋵&オヤジの編集後記

節：「冬から春にかけてって結構ヒマだよねぇ？」
㋵：「そうだね。これを機に『ガンダムDX』デビューしようか？」
節：「いいねえ。そういえばパチが"連邦軍でCPU戦クリアしたらメシおごる"とか言ってたよ」
㋵：「マジで。やるしかないじゃん。で、期限は？」
節：「いつでもいいって」
㋵：「？　それってメシゲットと一緒じゃん」
節：「ただ……」
㋵：「ん？　何かあんの？」
節：「条件が一つあって……、地上は旧ザク限定、宇宙はボール限定だって」
㋵：「ウソッ！　マジで」

初心者にやさしい PCB ARCADE SHOP マニアにうれしい

新作予約受付中！

基板高額買取り中!!

コントロールボックスや
の買取りも行っています。

通信販売でご購入された方には在庫リストを定期的に送付しております。ご希望の方はお電話での受付もしておりますので、お問い合わせ下さい。

―― カプコン ――	
プロギアの嵐	45,000
★NAOMI SYSTEM★	
CAPCOM VS SNK(NAOMI)	2.000
SPAWN	5.000
ガンスパイク	15.000
ギガウィング 2	10.000
マーブルVSカプコン2	5.000
燃えろシャスティス学園	5.000
★CP SYSTEM III★	
ジョジョの奇妙な冒険	4.000
ストリートファイターIII	4.000
★CP SYSTEM II★	
CPSIマザーボード	4.000
X MEN (ソフト)	6.000
X-MENVSストリートファイター(ソフト)	16.000
ヴァンパイアセイヴァー2 (ソフト)	4.000
ヴァンパイアハンター (ソフト)	2.000
ヴァンパイアハンター2 (ソフト)	6.000
エイリアンVSプレデター (ソフト)	35.000
ギガウイング	10.000
クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡(ソフト)	5.000
スーパーマッスルボマー (ソフト)	10.000
スーパーストリートファイターII(ソフト)	2.000
ストリートファイターZERO2ALPHA(ソフト)	6.000
ストリートファイターZERO3(ソフト)	10.000
スーパーパズルファイターIIX (ソフト)	7.000
バトルサーキット (ソフト)	10.000
マーズマトリックス	5.000

―― SNK ――	
★NEO-GEO★	
8マン	6,000
ASOII	5,000
NAM-1975	8,000
ZU PA PA! (海外版)	30,000
あしたのジョー伝説	12,000
オーバートップ	10,000
オペレーションラグナロク	6,000
餓狼 MARK OF THE WOLVES	8,000
餓狼伝説	1,000
餓狼伝説2	1,000
クロスソード	6,000
ゴーストパイロット	4,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 95	3,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 97	8,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 98	8,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	25,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	128,000
サムライスピリッツ	1,000
雀神伝説	5,000
ショックトルーパーズ2ndスカッド	8,000
将棋の達人	10,000
ストライカーズ1945PLUS	12,000
スラッシュラリー	4,000
ソニックウイングス3	8,000
痛快GANGAN行進曲	3,000
ティンクルスタースプライツ	8,000
トップハンター	6,000
トッププレイヤーズゴルフ	2,000
ニンジャコマンドー	12,000
ニンジャマスターズ覇王忍法帳	10,000
ネオジオカップ 98	5,000
パルスター	6,000
ビッグトーナメントゴルフ	10,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	2,000
ブレイカーズ	8,000
ベースボールスターズ プロフェッショナル	1,000
忍者龍剣伝	15,000
ブラッドブラザーズ	20,000
ボンジャック	20,000
雷龍	10,000
レジオネア	12,000

―― アイレム ――	
R-TYPE	20,000
アンダーカバーコップス	25,000
アンダーカバーコップス (海外版)	20,000
イメージファイト	20,000
エアデュエル	15,000
海底大戦争	25,000
クイズF1ワンツーフィニッシュ	1,000
ぐっすんおよよ	4,000
サンダーブラスター	18,000
四川省II	4,000
ジッピーレース	6,000
ファイアーバレル	18,000
ボンバーマンワールド	15,000
魔法警備隊ガンホーキ	25,000
ムーンパトロール	25,000
メジャータイトル	3,000
妖獣伝	6,000
ロードランナー2	40,000
ロードランナー3	30,000

―― バンプレスト ――	
SDガンダム サイコサラマンダーの脅威	4,000
ウルトラ警備隊	18,000
隠忍	22,000
スーパースラムズ	12,000
超時空要塞マクロスII	10,000
ドラゴンボールZ 2 スーパーバトル	22,000

―― セイブ開発 ――	
戦球	15,000
戦球 (サブ)	2,000

―― タイトー ――	
式神の城	120,000
★G-NET★	
サイヴァリア	50,000
スーパーパズルボブル	8,000
★F3 SYSTEM★	
エレベーターアクションリターンズ	12,000
きらめきスターロード♪イントロ倶楽部♪ (サブ)	12,000
逆鱗弾 (サブ)	5,000
ダライアス外伝	25,000
プチカラット (サブ)	5,000
エンパイアシティ1931	12,000
究極タイガー	8,000
グレートソードマン	15,000
サイキックフォース	5,000
サイレントドラゴン	8,000
殺!殺!殺!	18,000
蒼天龍	52,000
タイムトンネル	100,000
ダイノレックス	10,000
ツインコブラ	15,000
デッドコネクション	12,000
トップランキングスターズ	6,000
パラメデス	3,000
ファイターズインパクトエース	12,000
メタルブラック	20 000
ゆうゆのクイズでGO! GO!	10 000
ラスタンサーガ2	20 000
リターンオブザインベーダー	6,000
ノングレイシ	8,000
レイストーム	15,000
テトリスプラス2	4,000
ビッグストライカー	2,000
魔魁伝説	10,000

―― コナミ ――	
★SYSTEM GX★	
スラムダンク2	6,000
セクシーパロディウス	12,000
ときメモ対戦ぱずるだま (サブ)	2,500
★その他のシステム★	
A-JAX	25,000
Mr 五右衛門	15,000
T.M.N.T	8,000
X-MEN	32,000
悪魔城ドラキュラ	94,000
アステリクス	25,000
エスケープキッズ	23,000
グラディウスII	20,000
グラディウスIII	22,000
グラディウスIV	18,000
サーカスチャーリー	6,000
サンダークロスI	20,000
パンクショット	3,000
プレミアムサッカー	4,000
ミスティックウォリアーズ	32,000
ラビリンスランナー	15,000
リングの王者	3,000
ロードファイター	8,000

―― UPL ――	
アトミックロボキッド	20,000
宇宙戦艦ゴモラ	20,000
オメカファイター	12,000

ガイアクルセイダーズ	27,000
がんばれゴンタ2	8,000
逆転!?パズル番長	3,000
究極のオセロ	5,000
クラッシュローラー	20,000
グラス	15,000
サボテンボンバーズ	12,000
雷龍2	25,000
そこぬけ対戦ゲーム	4,000
大王	18,000
ダブルウイングス	20,000
チャタンヤラクーシャンク	30,000
中国龍	6,000
怒首領蜂 2	48,000
ドンデンラバーVol.1	5,000
ノストラダムス	15,000
ハイパーデュエル	8,000
パズレット	25,000
プリメーラ	2,000
ヘッドパニック	5,000
ペンギンブラザーズ	18,000
ホールランド	15,000
ぽんぽこ	20,000
まちがいさがし2	8,000
メタフォックス	20,000
レゾン	15,000

―― 麻雀・花札 ――	
麻雀 ハイレートDVD	48,000
対戦ホットギミック3 デジタルサーフィン	25,000
E雀さくら荘～空き部屋あります～	10 000
カルチャースクール麻雀編	5 000
セーラーウォーズR	18 000
対戦ホットギミック3 デジタルサーフィン	25.000
トリプルウォーズ2	5,000
熱血 麻雀宣言	1 000
麻雀革命	2,000
麻雀学園 卒業編	4,000

最新情報満載！トライホームページ **http://www.try-inc.co.jp** アミューズメントタワー情報もこちらでチェック！

★その他のシステム★	
アレスの翼	22.000
エグゼドエグゼス	18.000
ザ・キング・オブ・ドラゴンズ	25.000
スターグラディエイター	15.000
スターグラディエイター2	25.000
ストライダー飛竜	20.000
ストリートファイター ムービー	30.000
大魔界村	45.000
ナイツオブザラウンド	15.000
ニモ	22.000
魔界村	25.000
マジカル テトリス	8.000

―― ナムコ ――	
アウトフォクシース	18,000
ギャラガ88	35,000
グレートスラッガーズ	2,000
グレートスラッガーズ94	2,000
ゼビウス 3D/G	10,000
鉄拳2Ver.B	20,000
トイポップ	52,000
闘魂列伝4	5,000
ナックルヘッズ	15,000
熱闘!激闘!クイズ島	1,500
ネビュラスレイ	15,000
バーニングフォース	25,000
パックマニア	30,000
パックランド	20,000
パラデューク	12,000
ピストル大名の冒険	38,000
ボスコニアン	25,000
妖怪道中記	35,000
ランパート	12,000
リブルラブル	35,000
ワルキューレの伝説	38,000

麻雀狂列伝	4,000
マジシャンロード	6,000
マネーアイドルエクスチェンジャー	2,000
みなさんのおかげさまです 大スゴロク大会	3,000
ミューテーションネイション	2,000
メタルスラッグ	10,000
メタルスラッグ2	9,000
メタルスラッグ3	25,000
メタルスラッグX	12,000
ラストリゾート	6,000
リーグボーリング	3,000
ワールドヒーローズ2JET	1,000
ワールドヒーローズパーフェクト	3,000
わくわく7	9,000

★その他のシステム★	
オズマウォーズ	50,000
ギャングウォーズ	5,000
ゴールドメダリスト	3,000
脱獄	8,000
パイオニアバルーン	50,000
ハル21	10,000
ファンタジー	50,000
名人戦	5,000

―― アトラス ――	
エスプレイド	25,000
怒首領蜂	42,000

―― テクモ ――	
エイトフォース	10,000
ガズラー	12,000
がんばれギンくん	8,000
クイズ ココロジー 2	2,000
クールボーダース	10,000
タンクハスタース	8,000
魔姫伝承 ANGEL EYES	18,000
とんでモクライシス	8,000

―― カネコ ――	
ギャルズパニックS2	20,000
グレート1000マイルラリー	15,000
ジャッキーチェン	28,000
閃激ストライカー	12,000

―― セガ ――	
★NAOMI★	
NAOMI マザー	68,000
NAOMI GD-ROM KIT	78,000
NAOMI CPACOMコンバーター	15,000
SUPER MAJOR LEAGUE	53,000
アウトトリガー	4,000
クイズ あぁっ女神さまっ	2,000
スラッシュアウト	10,000
全日本プロレス ジャイアントグラム2	2,000
全日本プロレスジャイアントグラム 2000	4,000
バーチャストライカー2000	7,000
★ST-V★	
ST Vマザー	4,000
ウインターヒート (ソフト)	1,000
サクラ大戦 花組対戦コラムス (ソフト)	2,000
水滸演武 (ソフト)	4,000
ダイナマイト刑事 (ソフト)	3,000
MVP	2,000
エイリアンシンドローム	38,000
ガルディア	15,000
クイズゴーストハンター	5,000
コットン	12,000
スパイダーマン	25,000
ロボレス2001	18,000

レイフォース	15,000

―― ライジング ――	
バトルバクレイド	12,000
ブレイブブレイド	15,000
魔法大作戦	22,000

―― 日本物産 ――	
戦え! ビッグファイター	28,000

―― 日本システム ――	
弾銃フィーバロン	8,000

―― 彩京 ――	
ストライカーズ1999	20,000
戦国ブレード	15,000

―― データイースト ――	
キャプテンアメリカ	12,000
コブラコマンド	5,000
スタジアムヒーロー'96	6,000
タンブルポップ	10,000
チャイナタウン	7,000
ファイティングファンタジー	15,000
マジカルドロップ	4,000
マジカルドロップ Plus1	4,000

―― ジャレコ ――	
グラティア	12,000
ゲーム天国	8,000
サイバトラー	8,000

―― ビスコ ――	
アース・ジョーカー	6,000
ガルメデス	7,000
女流将棋教室	18,000
ステッガー1	5,000
五月陣戦	2,000
五月陣戦3	20,000

―― テクノスジャパン ――	
ダブルドラゴン	15,000
ダブルドラゴン III	5,000

―― 東亜プラン ――	
達人王	14,000

―― ユニバーサル ――	
レディバグ	10,000

―― その他 ――	
ウイッツ	5,000
エクストリームダウンヒル	6,000

麻雀学園祭	5,000
麻雀学園祭2	8,000
麻雀競馬王	2,000
麻雀ごっつええ感じ	1 000
麻雀大予言	2,000
麻雀 同級生	3,000
麻雀變物語	2,000
麻雀ねるとん碑鯨団	1 500
麻雀パチンコ物語	2 000
麻雀ぱにっくスタジアム	8.000
アイドル麻雀放送局	2 000
麻雀放送局 本番中	12 000
麻雀ラマン	2,000
ミラージュ 妖獣麻雀伝	4,000
リアル麻雀牌牌ゴールド (BET式PIII)	10.000
かぐや姫P2	15,000
華の舞	2.000
華をやらねば	特価
華折鶴	2,000

その他の新作ゲームも予約受付中です。

在庫・価格は常に変動いたします。
ご注文の際は必ず事前にお問い合わせ下さい。

クレジットカード取扱中

JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。ファーストクレジット（3~60回）も取扱中。通販でのクレジットもご利用できます。

コントロールボックス

シグマ電子 **雷神** ¥29,800

シグマ電子 新製品 **AV-7000** Now Printing. ¥26,000

シグマ電子 **Σ-8000TV** ¥12,800

その他 新製品 8000・9000TB用 **パソコン接続USB変換ケーブル** ¥4,000

シグマ電子 **風神** ¥32,800

シグマ電子 新製品 **Σ-9000TB** ¥15,000

KIC **ツインラダー** 新製品 ¥36,000 （ハーネス付）

8000・9000TB用 新製品 **プレステ接続変換ケーブル** Now Printing. ¥4,000

集え！ゲームの聖地へ！ Tel. 03-5295 2345
ゲームセンター **トライアミューズメントタワー**

株式会社 **トライ**

住所 〒101-0021 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル 1階
営業時間 10時~20時 日曜・祭日は10時~18時半 水曜日 定休
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

新品コントロールボックスをお買い上げ時には基板の割引を致します。
お支払いには現金書留、またはヤマトコレクトサービス(商品代引)をご利用下さい。

Old Game Museum

確率の壁を越えた栄光

『F／A』―ランダム・ヘルプとの戦い―

Text RED

ゲームに隠された魅力。今回のテーマである『F／A（92年／ナムコ）』には、人知を超えた努力によりつかみ取れる面白さが潜んでいる。しかし、そこにある規則性と不規則性という相容れない要素が、数多くのドラマを生んできた。

F／A

発売当時に初めてこのゲームを見たとき、もしくは一〜二回プレイした段階で、純粋にゲーム内容で判断して「これは面白そう！」と思えた人は、果たしてどれだけいたであろうか？

『F／A』は対空ショットと対地ショットを2ボタンで撃ち分けるタイプの縦スクロールシューティングで、92年当時としてもかなり地味なゲームだったと言っていい。派出なパワーアップやウリとなる得点システムなど、パッとマニアやスコアラーの耳目を集めるような要素が一切なく、グラフィックにしても当時の平均レベルだった。表面的にプレイヤーにアピールしていたのは、当時珍しかったレイヴ系BGMのズバ抜けたカッコよさだけだったのではないだろうか。

ただし、このBGMの魅力はかなりのもので、「曲がイイから」というセリフは、このゲームにコインを投じる理由として、最も多くの人が口にしたものだった。

かくいう筆者も曲のよさに釣られ、何となくこのゲームを始めたクチで、隠されたこのゲームの奥深さに気付き始めたのは、それなりにやり込んでからだった。

『F／A』の、ゲーム的な本当の面白さやスゴさ。それは、まるで封印されているかのごとく容易には触れさせてもらえないものなのだ。そしてその封印を解き、真の魅力に到達するためには、スコアラー的なアプローチが不可欠だった。

むろん、ライトユーザーにその封印が破れるハズもなく、彼らにとっての『F／A』は、曲がいいだけのクソゲーという認識で終わったことだろう。余談だが、商品としての『F／A』の弱点はこの辺にあったように思う。

封印の向こう側

シューティングゲームの本質的な面白さは「撃つ」ことと「避ける」ことがベースとなる二大要素だが、『F／A』は弾避けに魅力を求めるべきゲームではない。この作品のゲーム的な面白さや奥深さは、最終的に「敵機を撃つ」ことに集約されていくものだった。

『F／A』には先ほども書いた通り、特別変わったスコア稼ぎのフィーチャーというものはなく、出現する敵機を逃さず撃っていくことだけが、最大にして唯一の「稼ぎ」である。そして出現する敵機の数が比較的少ない数で完全に固定されているため、撃てる敵機の数を完全に把握することが可能だった。

これはすなわち、末尾に至るまで明確な「理論限界点」を算出できることを意味しており、末期の『F／A』のハイスコアは、緻密な「減点法」により決定される性格が非常に強いものになっていった。

たとえば、200点のザコヘリを一機撃ち漏らしただけでハイスコアが取れない可能性が出る。そんなシビアなプレイこそが、『F／A』というゲームを最高に輝かせる遊び方であり、『F／A』は緻密な点数の積み重ねを楽しむゲームとして優れていた。

しかし、それと同時にその特性に似つかわしくない「爆弾」を抱えていたのだ。

はみ出しF／A：ヘルプ数がランダムなのは基本的に五面だけなのだが、ごく稀にそれ以外の面でも、通常満点とされるヘルプ数より多くヘルプが出ることがあるようだ。これまでに目撃例があるのは二面と七面で、いずれも通常より1個多いヘルプ数になったという。バグなのか？　それとも、何らかの条件が存在するのだろうか？

とっても ミョーに 運なアノ場面&緻密な稼ぎ

↑これがウワサの五面ランダムヘルプ地帯。総ヘルプ数34個は非常に確率が低く、全国トップを取った人ですら、一回も見たことがないという人がいたくらいだった。

↑五面のランダムヘルプほどではないが、運がからむ場面は他にもある。二ボスでは限界までザコを撃って稼ぐのだが、運が悪いとボス本体に逃げられてしまうことに。もちろん終了。

↑ラスボスの二回目の弾幕も実に嫌らしい。パターンにならないため、運が悪いと無茶苦茶難しい場合があるのだ。一発くらえばマイナス10万点、当然その場で失格である。

↑1面ミサイル地帯。地面に着弾するミサイルは、1発でも弾を当てておけば点が入るのだ。渋い。

↓ボス関係でのザコ稼ぎもあるが、敵機の出現数は決まっており、ミスは許されない。

←一見ただのザコに見えるヘリだが、マニアックなアルゴリズムをもっていた。うまく誘導すると、画面外に逃げずに、停滞してくれるのだ。

↓点数のカタマリのような4ボスも、弾を当てておけば本体破壊時に得点が入るパーツがある。サイドアタックを駆使して、高得点を稼ぎ出すのだ。

「運ゲー」という言葉を聞いたことがあるだろうか? ハイスコアの世界で、得点が運に左右される要素のあるゲームを指して使われる言葉だ。どちらかといえば誉め言葉ではなく、マイナスイメージを感じる人も居ることだろう。確かに、極端に運の要素があるゲームの場合、真面目にスコアを狙う気が萎えるということも少なくない。しかし、ほどよい運の要素は、時としてスコアバトルを盛り上げるため、この上ないスパイスとして働く場合もあるのだ。

一般的にはあまり知られていないが、『F/A』にも運でスコアが大きく変動する要素が存在する。この運こそが『F/A』の魅力を引き立たせるスパイスなのだ。

ランダム・ヘルプ

通称「ヘルプ」と呼ばれる得点アイテムは、特定の敵を破壊すると出現し、回収すると一個に付き2500点を得られる。「ヘルプ」の出現数は基本的に各面ごとに決まっているのだが、五面のある場面だけはなぜか出現数がランダムだった。

200点のザコを必死で追い、1000点、2000点といった僅差で勝負が決まるゲームなのに、この場面だけは運によって2500点単位でスコアが変わってしまうのだ。五面の総ヘルプ数は最高で34、最低で29、つまり、最大で1万2500点もの点数がランダムに委ねられているのだ。

もちろん、スコアがそれほど煮詰まっていない時期には、このランダムヘルプの存在はまだそれほど絶対的な要素ではなかった。しかし、末期にこのゲームのハイスコアが「減点法」の性格を強めるにつれ、その影響はとてつもなく大きいものになっていく。

そして、筆者はこのランダムヘルプによって引き起こされた、凄まじいドラマを見せ付けられてしまうことになる。

そのドラマの主人公、ここでは仮にGB氏としておこう。93年9月14日。彼は207万2900点をたたき出し、当時の「6WAY」部門の全国トップスコアを更新することに成功した。「6WAY」は最もハイレベルで非常に高いスコアが記録されていた激戦区。ゲームが発売されてからほぼ一年が経過し、スコアも完全に落ち着いていた時期だったが、それでも、それは間違いなく賞賛に値する素晴らしいプレイだった。筆者は、その記録が達成される瞬間、ギャラリーとしてその場に立ち会うという幸運に恵まれていたのだ。

だが結局、そのスコアとGB氏のスコアネームが、雑誌の全国トップ欄を飾ることはなかった。GB氏がスコアを出した数日後、それまでのスコア保持者であったTYR-H-M氏がGB氏を上回るスコアを出していたのである……。

H-M氏が出したスコアは207万5150点、そして気になる五面のヘルプ数は34。これに対し、GB氏の五面ヘルプ数は33……。

そう、GB氏の方が250点分多く敵を撃っていたのだが、そのアドバンテージはランダムヘルプたった一つでひっくり返されていたのである……。

この出来事はかなりショッキングだったが、このことが理由で運ゲーに対して否定的になるとか、自分の中で『F/A』の評価が低くなった、ということはない。

『F/A』の封印された面白さとは、「理論限界点」を目指し、シビアに実力を積み重ねることと、絶妙な運の巡り合わせ、この二つに納得できた者だけが得られるものなのではないだろうか。

はみ出しF/A:デモ画面中の自キャラを操作できるゲームが時々あるが、実は『F/A』もその一つなのだ。1P側の対空ショットボタンしか反応しないのだが、ショットを撃っていれば少しだけ長生きできるぞ。ゲーセンで『F/A』を見付けたら、試してみるといいだろう。かな〜りムナシイけどね。

20世紀アーケード列伝 レゲー奥の細道

Text：C・LAN&福田柵太郎
取材協力：トライアミューズメントタワー／プラネットギオ
基板提供&アドバイザー：石黒■一

あけましておめでとうございます！ 時期遅れというのは重々承知していますが、今は1月初頭だったりするのでそんな気分です。今年も「レゲ奥」含めてアルカディアをよろしくお願いします。

ストブレなお店……が無い!?

「ストームブレード」があるお店を捜索したが、努力の甲斐なく見つからぬ。ピンチ！ そこで、基板の持ち込みオッケーなゲーセンに「ストブレ」を入れてもらった（力技）。
今回ご協力していただいたのは「プラネットギオ（通称とかげ）」だ。この店では基板を持ち込むと一時間300円で遊ぶことができるのだ！ みんなも持ち込もうぜ！

基板を持ち込む場合はお店が混んでいない時間帯に！ それが最低限のマナーだ。

無事稼働！「よかったなボーイ」

「ストブレなお店」の出来上がり！ 店員さんありがとう！ あとは遊びまくるだけ！

基板のセットは店員さんにやってもらおう。もうすぐ稼働！

発掘！幻ゲーム

ついぞ発売されることのなかった作品、また人の目にほとんど触れることのなかった稀少な作品を激烈紹介！

三輪車に乗った坊や、サンちゃんを操り迷路内にある花を集めるアクションゲーム。ボーナスアイテムいっぱい。

セガ84年製アクション 当時はそれなりに出回りはしたが……

今回の幻ゲーは、セガが84年に発売した『三輪サンちゃん』。セガのシステム基板「SYSTEM1」を使ったアクションゲームである。

実はこの『三輪サンちゃん』は、ほとんど出回らなかったわけではない。当時ゲームセンターへ通っていた方の多くは、むしろ見覚えがあるだろう。しかし86年、『ワンダーボーイ』が大ヒットしたことで多くのSYSTEM1作品が、これに代わってしまうことになる。さらにSYSTEM1基板にはロム容量やサブボードの数が異なる複数のバージョンが存在している。これらはロムだけ差し替えればすべて完動するわけではなく、ロム交換にはバージョンの目利きなどの専門知識が必要とされる。こうした理由もあり、比較的地味で目立たない『三輪サンちゃん』は、ほとんど姿を消してしまったらしいのだ。

このような経緯で本作は「現存する基板数」という意味で幻の作品といえる。

三輪サンちゃん
（あそびかた）
SEGA
株式会社セガ・エンタープライゼス

ほのぼのタッチのインストカード。道路に咲いた花を集めるのが基本ルールだ。敵はブロックで押しつぶすか、フェンス越しに押せば倒すことができる。全100面。

敵から逃げつつ花を集める全100面の回収ゲーム

主人公のサンちゃんは三輪車に乗った男の子。ジェネレーターから発生する敵をかわしながら、マップ上に点在する花を集め、すべて回収すれば一面クリアだ。

ボタンは回避&攻撃に使用。ボタンを押すと道の中央にあるフェンスに乗り上げる。これを使えば正面の敵を迂回することができ、感覚的にはジャンプに近い。このときフェンスの向こう側に敵がいれば、吹き飛ばして倒すことが可能。

ほかのフィーチャーとしては、道沿いに置いてあるブロックがある。密着してボタンを押すと前方に飛ばすことができ、敵を巻き込めば高得点だ。敵がいてもいなくても飛ばされたブロックは壊れてアイテムが出現する。ブロックは水色と銀色の二種類があるが、銀色は破壊後に5000点のダイヤがになる。得点源として大きいのはもちろんだが、取り続けると100万点のボーナスアイテムになる。

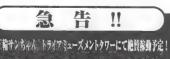
特定面をクリアすると遊べるボーナス面では、果物を取りながら、時間内に女の子に花を届けてあげよう。

ルールも分かりやすく、アクションもテンポがいい。派手さはないものの、じっくり腰を据えて遊べる良作だ。トライタワーで（ページ左下カコミ参照）全100面クリアを目指してみてはいかが？

三輪サンちゃんだけに同時3台稼動（寒）。トライアミューズメントタワーで3台稼動しているわけではないので気を付けるように。

フェンスで敵を弾いて吹き飛ばす。面が進むと素早い敵や倒せない敵も出現する。

急告!!

『三輪サンちゃん』トライアミューズメントタワーにて絶賛稼動予定！

1月30日～2月28日の1ヵ月間、トライアミューズメントタワーさん、および石黒さんの計らいで、トラタワ7Fに『三輪サンちゃん』を設置してもらうことになったぞ。この機会にぜひ遊んでみてほしい。トラタワへのアクセス方法は113ページのトライさんの広告を参照してくれ！

ボーナス面。ゲットした果物が多いほど高得点。しかし敵に触ると滑って一定時間操作不能になる。

ゲー事典 お店によっては取り扱ってくれないシステム基板もあるので注意が必要だ。ゲームタイトルと基板の種類を伝えて、扱ってくれるかどうかを確認してから持ち込もう。また持ち込み基板をほっぽって、別のゲームを遊んだりするのも御法度だ。それからゲーム終了後、持ち込み基板をゲーセンに忘れないように注意。家に帰るまでが持ち込みだぞ。

ゲームセンターよく見る伝

お題　ストームブレード<ビスコ>

昨今のシューティングは難しすぎてイヤンという人には、今回紹介する「ストームブレード」がオススメ。八方向レバーとショット＋ボムだけでオーケーの、大変ブレードなシューティングだぞー！

STORM BLADE
© 1996 VISCO CORPORATION
ALL RIGHTS RESERVED
Credits : 8

シューティングの高難度化が指摘される昨今、チャレンジブルに「攻略してやるぜ！」という人もいれば、「ムズすぎてもうダメっす」という人もいるだろう。

そんなドロップアウトでロートルな風を感じた時には、古めのタイトルのシューティングをプレイして相対的に自信を取り戻すのが一番！

今回紹介する「ストームブレード」は、最近のシューティングの弾数になれた人なら「見える、私にも弾間が見えるぞ！」と興奮できるほどの適度な難易度なのだ。プレイ方法もショットとボム、アイテムはショットパワーアップとボム追加（1UPもある）と非常にスッキリしているぞ。

「トムキャットで初プレイ一周クリアしちゃったよ」という人もいるくらいだ。夢は大きく初プレイクリアを目指そう。二周目の「ストームブレード」が君を待っている。

さて、「ストブレ」を作ったビスコの名作「婆裟羅2」ではゲーム中の台詞に「Nobunaga is in Honnouji」とイカした英訳がつく、ゲーセンで海外留学的システムがあった。

その前兆を「ストームブレード」インストカードにもれなく付いている英訳に見ることができた。

「Two Persons play（二人同時プレイ）」「Hot-headed daredevil（命知らずの熱血野郎！）」

ダレデビル？

よく見るハートフルギャラリー

たとえて言うなら
音速の女王様ってところかしら？

空上のデモでほのぼの会話。会話前、彼女たちは敵施設・戦闘機を壊滅させているが、きっと無人だったのだろう。

五十六爺さんのボム「かつての友」、このスクランブルは弾消し能力に優れていて、かつヒュリホー。特攻もしないしね。

ベテラン零戦パイロットの五十六氏であるっ。ヒゲと眉毛が本宮ひろし調。シヴイ!!

F-14トムキャットとAV-ハリアーII。モノクロなのでわからないが、ハリアーはピンク一色。

に、忍○ビーム!?

MIG-29 Fulcumのボムは高熱量を放出する直情型ビームだ。

特殊迷彩とジャマーで視界から消えるステルス戦闘機。

横スクロールシューティング名作選

スクランブル（コナミ／1981年）

対空と対地を撃ち分けて全六エリアを進む。最終エリアの複雑な地形が印象的。この当時、縦画面横シューが多かったのはインベーダー筐体に合わせてゲームを作っていたため。

グラディウス（コナミ／1985年）

斬新なパワーアップシステムと奥深い戦略性を持つ名作中の名作。モアイに逆火山、細胞など、リアルに描かれたステージもバリエーション豊か。

ダライアス（タイトー／1987年）

三画面筐体にボディソニック、全28ゾーンという未曾有のステージ数を引っ提げて登場しプレイヤーの度肝を抜いた。海洋生物を模ったボスが特徴。

二匹目のドジョウを探せ！

今回「系統別三傑千秋楽」をお休みして、当コーナーを規模拡張。半ページ構成で横シューの盛衰を考察していきたい。

横スクロールシューティング

横シューは意外に平均タイトル数が少なく、10作品以上登場しているのは87年、89年、91年の三年しかない。しかし、プレイヤーの心に残る名作も数多くあり、ピークの80年代後半は非常に人気の高かったジャンルだ。

「地形が流れる」という定義での初出は75年の『フライングフォートレス』。販売はタイトーで、対空と対地に撃ち分けが可能な、まさに元祖的作品だ。その後しばしの沈黙を経て、81年にはコナミ『スクランブル』、SNK『ヴァンガード』、ウィリアムズ『ディフェンダー』が発売し開花する。

そして81年豊栄の『マリンウォーズ』では初めてボスが登場した。

決定的な進化を見せたのは85年コナミの『グラディウス』で『沙羅曼蛇』や『グラディウスII』を経て、横シューにおけるコナミのブランドイメージが急速に高まる。87年にはタイトーの『ダライアス』やアイレムの『R-TYPE』が発売され、横シュー黄金時代だったといえる。

その後はコナミ、アイレムに代表される、入り組んだ地形と独自性の高い武装が特徴の「戦略型横シュー」が隆盛を迎えるが、強力なパワーアップと爽快感を追求した縦シューに押されていく。

このような経緯を経て99年ザウルスの『原始島2』を最後に、20世紀の横シューは幕を閉じることになる。家庭用移植を考えた横画面縦シューが激増したのに対し、純粋な横シューが激減したのはなんとも皮肉な話である。

横スクロールシューティング　年別発売タイトル数の推移　1975～2000

縦軸：0　5　10　15
横軸：75　76　77　78　79　80　81　82　83　84　85　86　87　88　89　90　91　92　93　94　95　96　97　98　99　00

※タイトル数はARCADIA編集部調べ

ゲー事典　20世紀の横シューは「原始島2」が最後となったが、その後に1作だけ出ている。現時点での最新の作品は2001年ケイブの「プロギアの嵐」。しかし実に2年ぶり。『サイヴァリア』、『グレート魔法大作戦』、『ドラゴンブレイズ』、『式神の城』、『斑鳩』等、安定して数が出ている縦シューに比べると……。今後も心躍らせる横シューが出てほしいものである。

宮本宏和（ミヤモト先生）
シューティング界きっての凄腕スコアラー。しかし、新しいゲームはジャンルを問わずプレイする（最初だけ）。アルカディアバイト軍団のリーダー格。今年の1月19日、28歳になりました。

堀越健太（ケンタ）
今年社会人1年生（総合商社勤務）の23歳。親の都合で高校2年からオーストラリアへ行く。大学を卒業した今年、日本に帰国した。英語は堪能だが、独特のオーストラリアなまりあり。

新・STEP UP☆列伝　第1弾

健太'sバーチャフルライフ

Text：CZ企画（ちゃっきー&善之字元帥）
イラスト：ボボしじみ

第七話：大会行こうぜ！

こんにちは、健太です。関東臥龍館からテツさんが移籍してきたこともあり、最近のアルカディアは大にぎわい。僕もようやく七段まで復帰し、充実感いっぱいです。そうそう、今度全国規模の大きな大会があるらしいんだけど……。

足りないもの

店舗大会終了後、アルカディアに帰ってくると、テツさんは、すでに戻っていた。

「おうテツ、お疲れ。どうだった？」

「ああ。目立ったヤツはいなかったかな。臥龍館のザコが数人いたけど、さすがに敵じゃないし」

いいなぁ、強い人は。僕もあんな余裕のセリフを口にしてみたいよ。

「で、ケンタくんは？」

「おいテツ、聞くなっての！」

「いいんですよ、どうせ僕なんか……ブツブツ」

二人でそんな会話をしていたら、ヒロくんが何やら鼻息荒げに駆け込んできた。いやな予感がする。

「お～い、お三方。これ見ろよ！」

そう言って懐から取り出した一枚の紙切れには、『WINNER』の文字が。**ま、まさか!!**

「静岡の婆ちゃんちに行ったときに、近所のゲーセンに行ってみたらよ、なんかVF4の大会をやるってんで、試しに登録してみたんよ。んで出てみたら、いきなり七級のパイと決勝戦とかいうんで、思わず勝っちまったよ。ついでに初段に昇格だコラ」

ガーーン

「そ、そいつぁ……。とりあえず、おめでとう、なのか？」

「そっちは今日、どうだったの？　ん？　ケンタちゃん？」

「…………」

「ま、まあ、ケンタくんの方がまだ段位は高いし……しかも体調も悪かったんだよね、ね？」

「おいテツ、それ以上傷口に塩を塗りこむなって」

「ツムジ丸さぁん、上級者と僕との差って、一体何なんでしょう？」

「う～ん、そうだな……。ケンタも、かなりデキるようになってきたから、実力的には店舗大会くらいは十分勝ち抜けると思うんだが……。テツ、どうよ」

ちょっと考えるテツさん。

「……あえて挙げるなら、反撃かな」

「反撃？　投げ確定の状況とかは、だいぶ覚えたつもりなんですけど」

「うん、そうだね。でも、投げだと抜けられることも多いでしょ？　だから、ある程度以上スキがある技には、打撃できっちりダメージを与えるのが理想なんだ」

ツムジ丸のVF講座

投げ抜けされる可能性のある投げ技ではなく、確実にダメージを与えられる打撃技で反撃するというのはとても重要だ。特に、上級者は投げ抜けのスキルが高いので、重要度はさらに増すだろうな。そこで覚えておきたいのが、各キャラが持つ反撃に適した打撃技。ヒジクラスの技はもちろん、ラウの虎槍掌やパイの立ちキック、ベネッサのライトニングエルボーなどのように、出の速さとダメージに優れた技をきっちり決められるようになると、勝率がぐんとアップするぜ。普段使わない技は、決められるようになるまで時間が掛かるかもしれないが、後々のために修練を積んだ方がいいと思うぞ。

打撃できっちり反撃する姿は、見ていてもカッコイイもんだ。キミもマニアックな反撃を決めて、解説クンをうならせようぜ！

転戦、連敗

おぃえ～!! ガイーン！　ケィ、オゥ

「く、くっそ～、また負けた～」

「おめでとうございます！　当店の店舗代表は、ラウ使いの『ミラーボール2号』さんと決定いたしました」

ここは隣町にあるセガ系のお店。今日、僕は店舗大会に出場するため、ここまで遠征してきたのであります。結果はごらんの通り。三度目の挑戦で初めて決勝まで進んだものの……。

「あ～あ、また代表権取れなかった」

「おうケンタ、残念だったな。まあ、まだまだチャンスはあるから、あんま落ち込むなよ」

ツムジ丸さんは、早々に代表権を獲得。今日は僕の応援であります。

プルルルルル……

「お、テツからのメールだ。なになに……、おうケンタ、テツが神奈川エリア大会の出場権取ったってよ」

「ちぇ～。残りは僕だけか……。あっ、そうだ。ヒロくんがいたっけ」

VF4の全国大会は、お店ごとに行なわれる店舗大会の優勝者が、そのエリア（県単位のとこが多いみたい）で行なわれるエリア大会に進出できる。そこで上位に入賞すれば、めでたく全国大会に出場だ。つまり僕は、ただいま第一関門で苦戦中というわけ。

「ストラップ（※1）もずいぶんたまっちゃいましたよ」

「ウハハ、集めたストラップを全部携帯にくっ付けちまうってのも、面白いかもな！」

「笑い事じゃないっすよ。こうしてる間にも、臥龍館は着々と版図を広げてるっていうのに！」

「おいおい、それは今関係ねえだろ。ケンタが店舗取っても『しゃがむ青年隊。』の版図は広がらんぜ」

3Dミニ講座
※1：店舗大会の参加賞として貰えるVF4のストラップ。持っている数が敗北数に比例して増えることは言うまでもない。※2：カウンターのほか、技の硬化に当たったときも連続ヒット。その後大ダウン攻撃まで確定し、ダメージも高め。※3：ベネッサの打撃技で、避けながら攻撃を繰り出す。ガードすれば投げ技が入るが、単発技のためきっちり反撃するのが難しい。

若林哲也（テツ）
26歳。VF2時代から有名で、全国でも5本の指に入る凄腕のアキラ使い。かつては東京最大勢力を誇る『関東臥龍館』のメンバーだったが、館長の伯符との確執により脱退。現在はアルカディアチームに所属。

篠崎高志（ツムジ丸）
アルカディアのバイトで、3D格闘を担当する28歳。ミヤモト先生と同級生であった高校時代は、いろいろ悪さをしていたとか。VFを1からプレイするカゲのスペシャリスト。天然系？

なるほど。
「ジャッキーだと、ライトニングストレート（※2）がカギになるかな。ほとんどのキャラの避け攻撃とか、ラウの双虎烈破をガードしたら……」
それからテツさんに、打撃による反撃についていろいろ教えてもらった。ライトニングストレートのほか、もっとスキが大きい技に対してはヒザが有効なこと、しゃがみ状態の硬直にはエルボースピンキックとヒザを使い分けること、などなど。
「そうか、僕は確実に与えられるはずのダメージを、けっこう取り逃していたんですね」
「まあ、すべての技に、完璧に最大ダメージの反撃技を決められる人なんて、そうそういない。ただ、少しでも反撃率を高めようと努力する人こそが、最終的には強くなれるんだ」
「そそ。最初のうちは、反応が遅れてガードされ、それが原因で負けちまうこともあるだろうな。でも、そこをグッとこらえて、修練を積むのが男ってもんだぜ」
「ハイ、分かりました！」

断末魔コレクション

おう、ツムジ丸だ。まあ、言い訳にもスマートなのとカッコ悪いのがあるけど、結局は言い訳しないのが一番だよな。黙して語らずってのは、サムライの時代から綿々と受け継がれる日本男児の美学だぜ。

十段のジャッキーに負けた（ネガティブ指数34.2%）

VF4から始まった段位システムもネタになりがちだ。例えば大会の結果報告。有名プレイヤーに負けた場合はそのリングネームを、知らないヤツでも段位が高ければその段位を、強キャラに負けたなら、そのキャラ名を報告するってのがよくあるパターンだな。ヘボいのに負けると、大会に行ったことすら隠そうとするヤツもいるぜ。

ラストチャンス！

それから2～3週間、反撃を練習しながらの対戦が続いた。もちろん、勝率は以前と比べて少し落ちている。店舗大会もいくつか出場したけれど、いいとこ準決勝どまりだ。
『少しでも反撃率を高めようと努力する人こそが……』
そう、今はじっとガマンの時なんだ。必ずいつかモノにしてやる！
刻一刻と日にちが過ぎ、ついに店舗大会も最終日を迎えた。今日大会が行なわれるのは、隣町のトスメG。僕たちは電車に揺られながら、現地へと向かった。
「おう、ケンタ。とうとう今日が最後の予選になっちまったな」
「もう取れなくてもいいんです。大会を通じた練習で、僕もずいぶんレベルアップしましたし」
「そんなこと言うなよ、ケンタくん。今まで練習してきたことは、重要な場面できっとキミを助けてくれるさ」
「そうだぜ。今日はただ勝つことだけを考えていればいいんだ」
「はい、頑張ります!!」
トスメGに到着したのは、大会が始まる1時間前。よし、ウォーミングアップする時間も十分あるぞ。
（伯符さん、ツムジ丸と裏切り者の鉄が来ましたよ）
（鉄のヤロウ、アルカディアに逃げ込みやがったのか。だが、ヤツらはもう代表権を得てるはず。てことは、もう一人いるショボいヤツの応援ってわけだな。おい、今日の大会に出場するウチのメンバーは誰だ？）
（はい……、ウルフの『重爆』が出場の予定です）
（『重爆』め、まだ取ってなかったのか。まあいい。見る限り、大したヤツはいねえ。今日は確定だな）
店内を見渡してみると……、あっ、伯符（はくふ）とかいう人！　しかもマンハッタンで見たことのある人が、ほかにもちらほら。どうやら、臥龍館の人たちもエントリーしているらしい。でも、僕なんてどうせノーマークだろうから、バリバリ練習しておこう。
「ただ今より、トーナメントの抽選を始めます。出場者の方はカウンター前まで集合してください」
「出番だぜ、ケンタ！」
結果の出たトーナメント表を見てみると、どうやら臥龍館の人は1人みたいだ。しかも、その人にも決勝まで勝ち進まないと当たらない。
「ケンタ、クジ運はまあまあだな」
「そうなんですか？」
「ああ、決勝まではスムーズにいきそうな感じだぜ」
そのツムジ丸さんの言葉通り、僕は順調に勝ち進んでいった。覚悟を決めたせいか、はたまた大会に何回も出場したせいか、気負いもない。

一回戦　レイフェイ　二段　○
……苦し紛れの箭疾歩（せんしっぽ）をパクサオ。ワンインチブローにつないでKO。

二回戦　ベネッサ　五段　○
……イントルードフック（※3）を読み切り、ガードしてニーストライク。投げ抜けがヌルくて助かった。

三回戦　ラウ　七段　○
……避け投げ抜けはうまいが、それ一辺倒。受け身を取ったところに、ミドルスピンキックが当たりまくった。

準決勝　アキラ　六段　○
……思い切りのいいアキラ。受け身を少なめにしたことと、避けを読んでの遅らせヒザが勝因か。
――そして、決勝戦

関東臥龍館　重爆　十段
3815勝　1496敗　勝率72%

「なあ、テツ。実際ケンタもずいぶんとうまくなったよな。立場的に目立ちにくいけど、一流どころのジャッキーと見比べても遜色ないぜ」
「ああ。大会にも慣れて、相手を冷静に分析することも覚えてきたし」
「で、決勝の『重爆』ってヤツはどうなんよ」
「う～ん、いわゆる手堅い系のウルフかな。下段が多いね」
「ちとケンタにアドバイスしてやるってのは？」
「……いや、やめとこう。彼が本来の実力を出せば、勝てるはずだよ。今、余計な雑音は入れたくない」
「ふうむ。なるほどな」

ファイト、ワン、レディ……

ラウンド開始時の選択肢は、あらかじめダッシュハンマーと決めておいた。1ラウンド目だから、ウルフはあまり強気にこないに違いない。

ガイーン！

相手の選択は、開幕しゃがみキック。僕のダッシュハンマーがカウンターで打ち勝った。
「よし」
勢いに乗った僕は、そのまま2ラウンドを先取。しかし、優勝が見えて来たがゆえに、大会に棲みつく魔物に襲われる。追い詰めながらも2ラウンドを取り返され、勝負は運命の最終ラウンドへ……。

ファイト、ファイブ、レディ……

次回予告

ついに決勝戦を迎えたケンタ。はたして関東臥龍館の精鋭を相手に、店舗代表の栄冠を勝ち取ることはできるのか？　次号必見！

今月のケンタ
ケンタ　七段
2432勝　1855敗　勝率57%

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう！

ゲーマー究極形態

arcader-neo 電界 アーケーダー・ネオ 接続

第25回

Text: 三重県の山本さん　Illustrated by ムドウ

『コネクタの達人になろう』

JAMMA基板しか買わず、コンポなどから音を出そう、などと考えない限り、コネクタをいじらなくてはならない局面にはめったに遭遇しないかもしれない。しかし、若者よ！　時はいずれ満ちるのだ！　基板道を究めるつもりなら、今のうちにコネクタに関する知識を身に付けておいても損はしないよ。というわけで、今回は前回の補足的な内容、コネクタ周りについて解説しよう。

コネクタ苦手意識を拭い去れ

概略を知る

基板がJAMMA規格におおむね統一される以前の古い基板には、メーカー各社によりいろいろなコネクタが使われている。また、前回のステレオハーネスのようなJAMMA規格外のものも同様に、いろいろなコネクタが使われている。

これらのコネクタをオリジナル通りにかっこよく接続したくても、コネクタの型番が分からなかったり、さらにリード線は使い慣れない圧着ペンチで固定する必要があるなど、なかなか初心者が手を出しにくい部分といえる。

そこで、そのようなコネクタを入手し、自分で手を入れるための助けになるような情報を提供しよう、というのが今回の主旨になる。

ゲーム基板に使われているコネクタは様々だが、需要が多いと思われる4種にしぼって紹介していこう。

まずは右表を見てほしい。コネクタの代表的なメーカー立てで、使用例を挙げてみた。

主に映像出力、電源入力、スピーカ出力に使われていることが分かるだろう。また、主要メーカーは4社にしぼられる。

後述するコンタクトピンに線を固定するときに必要な圧着ペンチ。

オープンバレル端子とは、このような形状のもの

圧着ペンチどちらかに図のような部分があるもの

この部分で圧着する

コネクタの主要な種類と使用例

種　類	使用例	使用システム・ゲーム名
AMP社	旧ナムコRGB出力	ゼビウス、ディグダグ、リブルラブル、ドラゴンバスター、バックランドなど
	システムⅠステレオ出力(Rch)	ナムコ システムⅠのゲーム(メルヘンメイズ、スプラッターハウス、ベラボーマンなど)
MOLEX社	旧タイトー電源入力	タイトー SJシステムのゲーム(エレベーターアクション、フロントライン、ジャングルキングなど) そのほか、ザ・運動会、バブルボブルなど
日本圧着端子(JST)社 (NHコネクタ)	ステレオ出力、拡張入力	コナミ システムGXのゲーム(ツインビーヤッホー、ゴルフィンググレイツ2) カネコ AXシステム NOVAシステムのゲーム(グレート1000マイルズラリー、さるかにハムぞうなど) SNKループレバー入力(怒、バミューダトライアングルなど)
	RGB出力	日物 クレイジークライマー、テクモ スターフォース
	全信号の入出力	セガ MODEL3のゲーム(バーチャファイター3など)
フジックス社 (ギボシ端子)	ボタンスイッチの接続 レバーの接続	パネル用ボタンスイッチ レバーはマイクロスイッチにじかに接続するタイプのものに使用

MOLEX社のコネクタをバブルボブルに使用。

AMP社のコネクタをリブルラブルに使用。

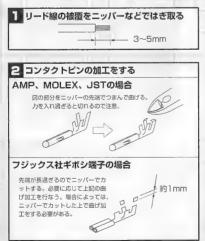
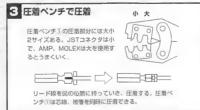
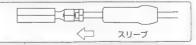
お便り募集中……当コーナーでは、ネタや感想を募集中です。また、ご協力いただける基板屋さんなども募集しております。すべてのお便りはこちらまで。〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「アーケーダー・ネオ」係まで。E-mail:arcader@arcadiamagazine.com

コネクタを構成するもの

コネクタと一口にいっても、その部分はおおむね二つに分けられる。ハウジングとコンタクトピンだ。外側の樹脂がハウジングで、ハウジング内に埋め込まれている金属端子がコンタクトピンである。その型番と組み合わせは下表のようになっている。また、コンタクトピンにリード線を固定する圧着ペンチもホントは専用品を使用しなくてはならないが、非常に高価(5万円ほど)なので代用品にて加工することにする。

コネクタを構成する部品と部品番号

メーカー	ハウジング型番	コンタクトピン型番	参考価格	現物写真
AMP社	**RGB出力用(6Pin)** I-480704-0	350689-1	**ハウジング価格** 1個70円	右がナムコシステムI用、左が旧ナムコ用。
	ステレオ出力用(2Pin) I-480698-0		**ハウジング価格** 1個35円	
MOLEX社	5195-12	5225TL	**ハウジング価格** 1個40円	途中で切断して使用することもできる。
JST社	H○P-SHF-AA ↑ 使用するピン数	SHF-001T-0.8BS	**ハウジング価格** 1個20～30円	右がVHコネクタ、左がNHコネクタ。
フジックス社	**ボタン用スリーブ** PT151	**ボタン用** PT149	**コンタクトピン価格** 100個で600円	ボタン用ギボシ端子。ビニールがスリーブ。
	レバー用スリーブ PT147	**レバー用** PT145	**コンタクトピン価格** 100個で800円	

圧着作業の実際

使用するリード線の太さにより、絶縁被覆の部分だけを圧着ペンチ②で再圧着したり、圧着ペンチ①の芯線圧着部で絶縁被覆の部分を再圧着すると、しっ

かり固定できる。フジックス社ギボシ端子は圧着加工を行なう前に、上図のようにスリーブを通しておくことを忘れずに。

圧着ペンチについて

圧着ペンチは、ここで紹介する2種をそろえればほとんどのコンタクトピンに対応できる。圧着ペンチ②はリード線の線径が太く、圧着不足になるときに使用。

圧着ペンチ①	FUTABA TOOL社 コネクタープライヤー PA08
圧着ペンチ②	ホームセンターなどで売られているオープンバレル端子型の圧着ペンチ

コネクターや圧着ペンチの入手先(一例)

AMP社 MOLEX社 JST社	■海外通商 Tel.052-263-1620 Fax.052-263-1330 ■山長通商 Tel.03-3251-9691 Fax.03-3255-3996
フジックス社	■フジックス社(販売店を紹介) Tel.042-934-7387
圧着ペンチ①	■シリコンハウス共立 Tel.06-6644-4446 Fax.06-6644-6666
圧着ペンチ②	ホームセンターなど。ただし、オープンバレル端子が圧着できるもの(右図参考)。

ゲー事典 かねてからこのスペースでチョトずつ進んできた「RGB信号のままPCに画像取り込み」計画が、ついに現実のものに！ 読者のAkiさんからのご紹介で知ることになったForesigt Imaging社製フレームグラバー/ビデオストリーマーの「I-RGB」を代理店から借りて試用してみたところ、ビンゴ！ 何と、VF4などの高解像モノでも取り込み可能だった。詳しくは後日。

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量にのぼります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1989年／平成1年

テクノスジャパン

ブロックアウト

- 開発元　テクノスジャパン
- ジャンル　アクションパズル
- 発売元　テクノスジャパン
- 操作系　8方向レバー＋3ボタン

システムボード	専用基板
CPU	68000＋Z80
サウンド構成	YM-2151（YAMAHA）＋M6295（OKI）
表示色数	カラー
スペック	JAMMA規格 ±5V/＋12V電源

バブルの80年代が生んだ「濡粟」のタイトル!?

Text:袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

ロゴが入ったカスタムチップ。型番はTJ-001。テクノスジャパン初のカスタムチップ？

初期の68000MPUはかなり大ぶり。通常のLSIの倍の大きさがある。

互換CPUが幅を効かせる中、比較的珍しいザイログ社純正のZ80CPU。

Z80CPU（Zilog/音源制御用）
サウンドデータROM
カスタムIC（Technos Japan）
FM音源（YAMAHA YM-2151）
プログラムRAM
サンプリング音源（OKI M6295）
サンプリングデータROM
アンプIC（M51516）
68000MPU（Motorola）
音声ボリューム
RAM
JAMMAエッジコネクタ（44PIN）
データ&プログラムROM（1Mbit×2）
KEYバッファIC（LS244）

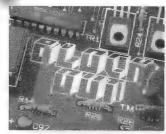
用語解説

ROM容量: それにしてもROM容量が少ない。実は大作と思われがちな『沙羅曼蛇』も、大体同じぐらいの容量だ。基板を持っていないとROM容量なんて気にしようも無いのだが、こういったところまで意識すると、また違った側面が見えてきて面白い。

BLOCK OUT: 『テトリス』の全消しに当たるものを、このゲームではBLOCK OUTと呼んでいる。BLOCK OUT成立時にCGキャラの顔が出てくるのだが、これが当時CX系列の深夜にOAされていた「IQエンジン」のキャラをパクったな？ と思わせるデザイン。ゲームの内容からしてかなりアレな感じなので、おいおいと思ったものだ。でもこのゲームの音楽、好きヨ。ちなみにIQエンジンとは、ベストセラークイズノベル「頭の体操」を番組化したもの。第3舞台の筧利夫も出演していた。あの頃のCX深夜枠は、飛ばした番組が多かったなあ。

Details

HARDWARECHECK

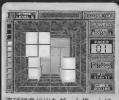
この時代の黄金パターンである、メインに68000、サウンドにZ80の組み合わせです。音源も定番中の定番YM2151とOKIのサンプリング音源。特別変わった画像処理チップも積んでいません。ROM容量はサウンドが1Mbit＋256Kbit、プログラムROMが1Mbit×2と小容量。シルク印刷でタイトルロゴが入っている点はちょっと変わっています。当時のテクノスのJAMMAタイトルの一部はそうなっており、何かと便利でした（基板屋にとってもね）。

ゲーム基板数あれど、タイトルロゴが記されているものは数少ない。

君は知っているか？

88年のテトリスブームにあやかったオチモノは散々出ましたが、「やったもん勝ち」という言葉がふさわしいのが、この『BLOCK OUT』。

かの『テトリス』のゲーム性を、そのまま3D化したものです。『テトリス』は「ライン」を消していくのですが、このゲームは「フロア」を消していきます。落ちてくるブロックも1個～7個くらいの組み合わせなので、高次面に行くと一瞬どんな形をしているか分からないブロックが出てきます。予想もしない形のブロックをさばくのも、このゲームの醍醐味なんですが。

ブロックの回転はX軸とZ軸のみとなっています。ロケテスト（&海外版？）ではY軸回転もあったのですが、これが無い方がかえってリズミカルにブロックを回転させられるような気がします。Y軸まであると、なかなか直感的に操作ができませんからね。

慣れたら比較的長時間遊べてしまうことからインカム的にはイマイチだった模様ですが、誰もが考え付く『テトリス』の派生を形にした勢いは80年代ならではのものといえるのではないでしょうか？

直球勝負に出たゲーム性。とはいえ、なかなか味がある。

「BLOCK OUT」といえば思い出されるのが、1976年アタリ社の『BREAKOUT』。人類初のブロック崩しタイプのゲームだ。同じ「ブロック崩し」でもあるし、意識して付けたタイトルに違いない。本作は3D的処理を2Dグラフィックで表現しているが、なかなかに完成度の高い処理だと感心。今作られたとしたら、ポリゴンで処理されるのだろうけどね。

8号先生のコラムなのだ

業界の今と裏を探る!

8号先生のゲーセンちょっとタメになるハナシ。

8号先生
ゲーセン業界に世界一詳しいロボット。1986年、風営法改正に伴い完成、基本システム随時アップデート。最新版はVer.9.5

第1回目のお題：鯛キャッチャーはどうなの？

せんせーい、ゲーセンで鯛が泳いでたよ!!

ナ、何デスカー？　鯛ですか？　それはヤバイ……！

というわけで、連載第1回目は都内某所で話題沸騰の『鯛キャッチャー（仮称）』です。ホントに赤いマダイが水槽で、正しくは筐体で優雅に泳いでました。でも、取れそうで取れない。すくえるんですが、水から出た瞬間にバタバタ暴れる暴れる……。

しかし、鯛ですよ、鯛。高級魚の代名詞・タイまでが出てくるとは。いやいや、思い出しますね、2年前にちょっと話題になった「伊勢エビキャッチャー（仮称）」。覚えてます？　業界的に少し問題になったんですよ。ゲーセンでもらえる景品は、市販価格で800円以内というルールがあるんです。伊勢エビは、どう考えても800円では買えないと思いますよね？　でも、あのエビ君たち、手や足やヒゲがもげちゃって、市販だと800円未満らしいんです。だからセーフというカラクリだったのです。

で、今回の鯛です。鯛にはヒゲも手も、もげちゃうようなものはないです。どうして魚屋で数千円の鯛が、800円になるのか？　ゲーセンの裏を探るべく調べました。どうも赤いはずのマダイが黒ずむことがあるらしいんです。そうなると、曲がりくねったキュウリのように消費者の購買意欲が下がって安くなるのかも！　そう考えた私は聞き込みに入りました。

8　「いくらで仕入れてるんですか？」
店員「（ピーッ）円です」
8　「それはヤバイ！　どうして？」
店員「実はね、（ピピーッ）」

ミナサン、ゴメンナサイ。これは企業秘密です。うーむ、初回から裏が探れなかった。先生とは名乗れないですね、これじゃ。

これが話題の「鯛キャッチャー」。8方向レバーとアップダウンボタンで網を操作し、20センチ以上のマダイを狙う。むずいよ。

全国ゲームセンターイベント準備会

STREET FIGHTERⅢ3rd STRIKE 九州大会2002（仮）開催!!

九州地区ならびに西日本にお住まいのストⅢ3rdファンのみなさん、お待たせ致しました。2月に福岡と熊本を舞台に大会が開催されますよ！　32名の予選通過者で繰り広げられるこの大会、もちろん遠方からの参加も受け付けているぞ。予選をトップ通過すれば、本戦トーナメントでの優先シード権が与えられるのだ。予選から熱い戦いになること間違いないぞ。

STREET FIGHTERⅢ3rd STRIKE九州大会2002（仮）

【大会概要】
- 予選で本選参加者32人を選出する
- 各予選1位通過者は本戦での優先権（※）獲得
- 予選通過者が優先権獲得のため他の店舗予選に出場してもよい（優先権獲得者は不可）
- 予選、他店舗予選、本選での使用キャラ変更可
- 予選参加費300円
- 3rdプレイヤーなら全国どこの人でも参加可能

※本戦での優先権…まず、一般予選通過者をトーナメントに配置。優先権獲得者はそれを見た上で、入りたい場所に他の選手をどかしてエントリーしてよい。ただし、優先権所持者同士の希望が重なった場合はジャンケンを行なう

【ルール】　●2本先取制、SA試合ごと変更可、開始後キャラ変更不可
●予選：リーグ戦→トーナメント戦
●本選：ダブルエリミネーション形式（32人トーナメント）

【本戦】　2/23 16:00　サブカルチュア

【予選開催店舗】

地区	開催日	開始時間	店舗名	出場枠	住所	電話番号
福岡	2/2	19:00	サブカルチュア	5	筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル	☎092-922-9010
福岡	2/3	18:00	ブルウタス香椎駅前店	4	福岡市東区香椎駅前1-10-22	☎092-683-3883
熊本	2/9	20:00	ゲームプラザ白山	6	熊本市九品寺5-15-7	☎096-362-2711
福岡	2/17	19:00	センチュリー平尾店	5	福岡市中央区平尾2-3-24-1F	☎092-522-7777
福岡	2/23	14:00	サブカルチュア	12	筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル	☎092-922-9010

※いずれも開始1時間前からエントリー受付開始

【問い合わせ先】
ブルウタス香椎駅前店
福岡市東区香椎駅前1-10-22　☎092-683-3883　担当：宮薗
サブカルチュア
筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル　☎092-922-9010　担当：野本
【大会HP】http://i.mobo.ne.jp/m.asp?U=3rdstrike

MSFの称号を勝ち取れ！ ビーワンストⅢ3rdランバトついに開催！

昨年末から再び月例ストⅢ3rd大会が開催されるようになった千葉県柏市のビーワンで、今度はランキングバトルがスタートする！　いまだ飽きる事なくストⅢ3rdに興じ、その腕前を発揮する舞台がほしいと思う人はぜひ参加しにいこう！　年間三期の頂点に立つのはキミだ！　第1回目は2月2日、もうすぐスタートするぞ〜！

ビーワンストⅢ3rdランバト
【開催日時】　毎週土曜日　18:00より
【参加要綱】　事前および当日エントリー　参加費100円
【ランバト概要】
- 年間を三期に分け、一期16戦で争い、期間優勝者を決定する
- トーナメント方式で進行、参加するだけで1pt、1勝ごとに1ptずつ加算
- 優勝15pt、準優勝10pt、3位5ptずつの入賞ポイントも加算

【開催地・問い合わせ先】
ゲームセンタービーワン　千葉県柏市旭町1-1-16 中崎ビル地下1階
☎0471-44-5597　e-mail：tap3@jcom.home.ne.jp

ZERO3の個人・団体・勝ち抜き戦の全国大会開催！ ULTIMATE ZEROⅡ〜目指せ三冠王!!〜

締切ギリギリに最新ニュースが入ってきたぞ！　ユーザー主導の大規模なZERO3大会が開催されるのだ。個人戦・団体戦・勝ち抜き戦の3部門で争われるこの大会へは、関東・中部・近畿の7店舗が参加し、独自のルールで三冠を決定しようというのだ。まずは2月からの個人予選で小手調べだ。団体戦、勝ち抜き戦、個人決勝は3/31に町田ビートライブで行なわれるぞ！　ルール・詳細は次号で紹介!!

ULTIMATE ZEROⅡ 個人予選開催店舗

地区	開催日	開始時間	店舗名	住所	電話番号	備考
埼玉	2/9	19:00	南越谷BIG1	越谷市南越谷1-19-6	☎048-987-3226	
東京	2/16	15:00	新宿スポーツランド中央口	新宿区新宿3-26-2 三平センタービル	☎092-683-3883	
東京	2/23	19:00	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1	☎042-710-0508	3/30予選開催
新潟	2/23	20:00	柏崎トップ	柏崎市両田尻515	☎0257-21-0882	
京都	2/24	15:00	京都a-cho	京都市中京区寺町通り四条上ル東大文字町	☎075-251-2333	3/10予選開催
東京	3/2	15:00	新宿スポーツランド西口	新宿区西新宿1-12-5	☎092-922-9010	
滋賀	3/3	15:00	南草津ジャングル	草津市野路1-4-1	☎077-565-6404	3/17予選開催

GCN NEWS NETWORK

いよいよGCNの活動が活発化！
日本を飛び出し、世界レベルの大会までもやってしまうのか!?

GCN杯KOF2001、関東／関西の両大会で日本代表を選抜!?

ついに関東の決勝戦の会場が決定した。KOF98全国大会の会場だった津田沼のエースだ。しかも先日、GCNは韓国のイオリス本社まで出向いて、あちらのプロゲーマーとの対決を直接交渉してきたのだ！　その成果はもちろん好感触で、現在企画準備中なのだ！　なんと現地のTV番組にて夢の日韓対決が実現するらしいぞ。関東、関西の両方から数名、上位者が日本代表となる。すごいことになってきたぞ!!

【決勝開催地】　アミューズメントエース津田沼　**【開催日時】**　3/3（日）　14:00〜
【大会ルール】　・基本として永久コンボの使用禁止
・ただしコンボをループさせない1セットの連続技なら使用可

【GCN杯関東大会予選】

日付	店舗名	住所	電話番号
2/2	ゲームインみとや三河島店	東京都荒川区西日暮里1-37-17	03-3806-0019
2/3	アミューズメントエース津田沼	千葉県船橋市前原西2-15-1	047-475-8919
2/10	GAME-NEWTON	東京都板橋区志村3-24-3 高橋ビル1F	03-3558-9766
2/16	ファンファン本厚木店	神奈川県厚木市中町2-1-6	046-294-0166
2/17	ラビリンス	東京都板橋区徳丸2－3－10	03-3936-7665
2/18	MOMアミューズメント西葛西店	東京都江戸川区西葛西5－1－5	03-3675-8737

※先月号の各店住所に誤りがございました。お詫び申し上げます。

★★★関西大会店舗募集のお知らせ★★★
GCNではKOF2001の関西大会の参加店舗を募集しております。
関西GCNへのと併せて、お問い合わせは下記までメール下さい。

GCN特別企画 「電脳戦機バーチャロンフォース2on2 全国大会 "火星戦線二異常有り"（仮）」

いよいよ詳細が決定した業界初のチャロン全国大会！　当初の予定と異なり真夏の決戦となったようだ。コレなら学生のみんなも心おきなくて参戦できるぞ!!　背中を預けられる戦友とバーチャルコンバットに参戦せよ……。

【予選大会開催期間】　7月上旬〜8月下旬（予定）
【予選開催エリア(選出チーム数)】
北海道地区（1）　東北地区（2）　関東地区（3）　中部地区（2）
近畿地区（2）　中国地区（2）　四国地区（2）　九州地区（2）
【決勝開催地】　アミューズメントエース津田沼　http://www.sonic-ace.co.jp/
【決勝大会】　9/1（日）12:00〜
【ルール】　・2on2のチームバトル　・3本先取90秒設定
・各予選大会の優勝者は決勝大会に出場できます

※交通費は自己負担となります。未成年者は保護者同伴または保護者の承諾を必ず得てください

★★★『予選店舗募集！！』★★★
各地区での予選店舗を募集します。
『この地区じゃあ、当店こそがチャロンの聖地だ！』という店舗舗の方、最強店舗のエントリーをお待ちしております。

GCN杯 第3回ストⅢ3rd全国大会 続報！

先月号でもお伝えした、GCNの代名詞「ストⅢ3rd全国大会」の形がいよいよ見えてきた。既に全国から続々と参戦店舗が登録をしているぞ。予選店舗は来月号で発表だ！

【概要】　予選大会、決勝大会を通じ使用基板は基本的に旧バージョンを用います
所有していない店舗では新バージョン基板での開催、もしくは旧基板を貸し出す予定です
【決勝大会】　5月5日　**【決勝会場】**　ゲームセンタービーワン(予定)
【予選方式】　トーナメント方式、予選店舗から各3名選出　**【予選開始】**　3月より全国にて開始！

※交通費は自己負担となります。未成年者は保護者同伴または 保護者の承諾を必ず得てください

★★★予選店舗まだまだ募集中！★★★
全国のストⅢ3rd自慢の店舗の代表、担当の皆様へ。
登録していただいた場合は大会キットを送付させていただきます(協力カプコン)。
まだまだ募集中ですので奮ってご参加下さい。参加、お待ちしております。

VFRの次はGCNだ！　バーチャファイター4大会企画進行中!?

なんと2002年中に大きなVF4の企画をGCNが企んでいるらしい。まだ公式発表されていないので詳細は不明だが、バーチャリアンはVFRが終わっても気が抜けそうもないぞ。

GCNへのお問い合わせ・申し込み先

GCN（ゲームセンターネットワーク）代表　大山球一Email■gcn@jcom.home.ne.jp
○店名・住所・電話番号をメールにてご連絡下さい。
なお、携帯電話メールでのお問い合わせはご遠慮下さい。添付書類などを読むことのできるPC等でお願い致します。

今月の強者たち・・・・・・

全国のゲームセンターで勝ち抜くプレイヤーたち。このページでは、各地に潜む猛者たちを一気に紹介しよう。目指せ、有名プレイヤー！

北海道・東北

■麻生アミューズアム（北海道）

◇ガンダムDX シングル戦 12/2・9名
優勝：A3伍長（陸戦型ガンダム）
2位 樹だ氏のうSYSTEM 3位 吉祥寺総帥

◇ガンダムDX同MS TAG 12/9・14名
優勝：ZEROSYSTEMver3.75&ユルい人（アッガイ）
2位 吉祥寺七星&吉祥寺総帥
3位ウラワザ25&タイガーゼロシキ

◇VF4格闘新世紀予選 12/9・10名
優勝：前田アキラ（ラウ）

◇CvsS2 12/15・8名
優勝：M.S（キャラ変更自由設定）
2位 河原 3位 立木

◇ガンダムDXタッグ戦 12/16・8名
優勝：某R・M&吉祥寺七星（ガンダム・ガンタンク）
2位 ZERO・SYSTEMver4 0&吉祥寺ヨッシー
3位 吉祥寺G 7&吉祥寺総帥

◇ポップン7大会 12/16・23名
優勝：O－jiro
2位 ZAT 3位 M・F・M

◇ガンダムDXタッグ戦 12/23・8名
優勝：ウラワザ25&吉祥寺総帥（ガンキャノン・ギャン）
2位 吉祥寺G 7&R・G
3位 タイガー「ユルイ人」&ヨッシー

◇ガンダムDXタッグ戦 12/30・8名
優勝：ウラワザ・死・25号&吉祥寺総帥（Sザク・ジム）
2位 タイガーうぐぅ～&SYSTEM・J
3位 夕辻家丸男&大坂

■札幌アミューズアム（北海道）

◇ガンダムDX大会 12/9・17名
優勝：S&ウラキ
2位 バル・メリーノ&ティグラ
3位 大颯丞太郎チーム

◇VF4大会 12/9・8名
優勝：ギャル系クレージュ（アキラ）
2位 まりも系・まりも 3位 グロウ

◇VO4大会 12/8・47名
優勝：おぎきる（JUN/MYZR H、クレス/ANGELAN「治癒」）
2位 Blue Feather 3位 08

◇VO4大会 12/15・44名
優勝：ベルファーレ帰り（NOR/VOX Joe、OGI/FEI-YEN PH）
2位 Blue Feather 3位 08

◇ストⅢ3rd大会 12/30・8名
優勝：シンベー（キャミー、パイソン、庵）
2位 OTT

◇鉄拳4大会 12/16・15名
優勝：BBC（ポール）
2位 シロウトさん 3位 裸番長

◇VO4大会 12/22・38名
優勝：華音遊撃隊（あるみ/TEMJIN 707J+、クラタ隊長/VOX Jane）
2位 そくせき 3位 生臭い（涙）

◇KOF2001大会 12/22・8名
優勝：伊藤（庵、テリー、K9999、K'）

◇VF4大会 12/23・24名
優勝：Dr.キリコ（ジャッキー）
2位 京田ジャッキー無職 3位 yesterday

◇VO4大会 12/29・42名
優勝：箱入りメイド（OGI/FEI-YEN PH、NOR/VOX Bob）
2位 把握半泣き 3位 08

◇ストⅢ3rd大会 12/30・8名
優勝：珍・豪鬼（豪鬼）
2位 やまう～

関東

■アイアイ駅南店（茨城）

◇KOF2001ランバト 12/2・22名
優勝：コマ
2位 ピンラディン

◇オラタン5.66ランバト 12/15・11名
優勝：MATO（ドル）
2位 Dumm

◇VF4エリア対抗2on2 12/15
優勝：一休（ジェフリー）
2位 うるおんぶ

◇KOF2001ランバト 12/16・26名
優勝：伝説のタクマ使い
2位 六南

◇VFR VF45on5大会 12/23・95名
優勝：メリーカリス魔王（ハクション、ネオタワー、嵐、青っち、すけるとん）
2位 S☆A☆D

年越しVF4大会 12/31・16名
●個人戦・16名
優勝：左足の魔術師（ジャッキー）
2位 T・サラ
●2on2・16名
優勝：左足の魔術師（ジャッキー）&ランバ（アキラ）

■プラボ前橋店（群馬）

◇前橋王鉄拳決定戦 12/24・10名
優勝：ちゃんぺ（一八）

◇大晦日だよバカバカ 12/31・10名
優勝：9号機

◇大晦日だよバカバカ2 12/31・10名
優勝：IWA

◇大晦日だよバカバカSP 12/31・8名
優勝：R

■ゲームセンターリンリン（埼玉）

◇週末VF4大会 12/22・10名
優勝：U CAN'T SAY NO!（ジャッキー）
2位 ウエスタンラリアット 3位 浮気者・バコバコ姫

■ゲームフジ船橋（千葉）

◇GGXシングルバトル20 12/1・20名
優勝：kaqn（梅喧）
2位 エース 3位 KYO

◇GGX2on2バトル17th 12/8・20名
優勝：ラグナロク廃人（ミリア）&イツキ（カイ）
2位 北辰 3位 KYO

◇GGXシングルランバト01 12/15・26名
優勝：北辰（梅喧）
2位 マル 3位 KYO

◇GGXチームランバト01 12/22・18名
優勝：北辰（ザトーONE）、R.W（紗夢）、吉田（ヴェノム）
2位 万次&KEITA&kaqn 3位 KHO&悠樹&さんま

◇GGXシングルランバト02 12/29・23名
優勝：マコト（ディズィー）
2位 kaqn 3位 KYO

■チルコポルト前橋店（群馬）

◇KOF2001大会 12/8・20名
優勝：部長（ユリ、大門、ラルフ）

◇ストⅢ3rd大会 12/22・16名
優勝：TAM（いぶき）

■大久保アルファステーション（東京）

◇KOF2001ランバト第4期 12/2・30名
優勝：アレごろ～（ラモン、ジョー、ジョン、A庵）
2位 エース 3位 教授

◇第7回GGX大会 12/9・30名
優勝：コンゼン（ザトー）
2位 Dark man 3位 かんぺつしょ

◇CvsS2全国大会予選 12/23・86名
優勝：ブそブそ（K・春麗、ガイル、サガット）

◇VF4格闘新世紀予選 12/30・14名
優勝：骨マイザー（ベネッサ）

■プラネットギオ とかげ（東京）

◇GGXつるべた大会 12/16・8名
優勝：宇田DA!DA!!（ソル）
2位 舞ノ介 3位 ダンバDA!

◇マネーアイドル大会 12/16・8名
優勝：鈴里りゅーや
2位 AK! 3位 背負いじじい

◇ソウルキャリバー大会 12/16・12名
優勝：でかちょ（御剣）
2位 まさかさ 3位 おおさか

◇KOF201大会 12/16・9名
優勝：宇田DA!DA!!（キム、ランダム×3）
2位 ダンバDA!! 3位 鈴里りゅ～や

◇GGX2おおみそか大会・12/31・16名
優勝：ちーちゃん（闇慈）
2位 ダンバDA!! 3位 Eべっぽこ

◇GGX2on2大会・1/5・16名
優勝：ヒイロ&ちーちゃん（梅喧、ディズィー）
2位 ブギー&MCY

◇第13回月例GGX大会・12/31・16名
優勝：さるわたり（ジョニー）
2位 849 3位 宇田DA!DA!!

■GAME NEWTON（東京）

◇ストⅢ3rdランバト 12/8・24名
優勝：ヌキ（春麗）
2位 ヌル 3位 ニュータイプ

◇ストⅢ3rdランバト 12/15・24名
優勝：ヌキ（春麗）
2位 ユキノ 3位 ウォーズ

◇ストⅢ3rdランバト 12/22・24名
優勝：K・O（ユン）
2位 RIRI 3位 ヌル

◇ストⅢ3rdランバト 12/29・24名
優勝：メスター（ユン）
2位 あらくれ 3位 にくきゅう

■立川ゲームオスロー第1店（東京）

◇ポップン大会 12/15・8名
優勝：IZM南
2位 ネコ好き改 3位 POEPOE

◇モンスターゲート大会 12/24・14名
優勝：ラルチィ
2位 セリス 3位 アガーイ

■立川ゲームオスロー5（東京）

◇第6回DDRガチンコ大会 12/9・20名
優勝：Crys&AYA
2位 スーパーDJひび&はま～ん

■POWER STICK（神奈川）

◇GGXランバト2001 7/29～・28名
優勝：舛谷
2位 Dark-man 3位 むつべ

中部

■プラボ新潟店（新潟）

◇第6回ストⅢ3rd大会
優勝：iSO（エレナ）
2位 あるふ

◇第5回鉄拳祭
優勝：せき（一八）
2位 FAX

◇第21回ソウルキャリバー大会
優勝：ムラヤマ（御剣）

◇第5回CvsS2大会
優勝：CYA（テリー、ロック、舞）
2位 BUY

◇第4回VF4大会
優勝：真田十勇士（パイ）
2位 カラチョフ2

■GAME's ZONE（新潟）

◇ストZERO3大会 12/30・20名
優勝：YMO（ダルシム）
2位 DDT検武 3位 DON

■ゲームセンターGLAD（新潟）

◇GGXレディース大会 12/8
優勝：せんちゃ（紗夢）

◇KOF2001大会 12/9・17名
優勝：雅（大門、クラーク、紅丸、真吾）

◇GGX大会 12/16・32名
優勝：NYK（ミリア）

◇CvsS2全国大会予選 12/23・48名
優勝：ナコに萌える者（N・ナコルル、ガイル、テリー）

◇ストⅢ3rd年忘れ大会 12/30・24名
優勝：わた～る（ユン）

■レィディビートル（長野）

◇CvsS22on2大会 12/15・12名
優勝：バイケン 野○イ殺し（K・響、覇王丸）
2位 Gに

◇KOF2001大会 12/29・19名
優勝：yuta（ラルフ、クラーク、レオナ、ハイデルン）
2位 chau

■アミューズメントパークNASA（長野）

◇CvsS2全国大会予選 12/9・40名
優勝：愛知からの使者リーン（A・さくら、キム、ベガ）
2位 NH3 3位 ごっぺ

◇KOF2001大会 12/23・18名
優勝：シャナン（紅丸、麟、シャンフェイ、クーラ）
2位 ヘッポコアンヘル 3位 やまりん

■ミラクル静岡店（静岡）

◇第10回ストⅢ3rd大会 12/15・22名
優勝：I原（トゥエルブ）
2位 おやちゃい 3位 ラガ

◇第1回ポップン7大会 12/24・9名
優勝：NMC
2位 えど 3位 つゆくさ

◇第5回鉄拳4大会 12/29・24名
優勝：ガリアンJP（一八、仁）
2位 ブ 3位 てっしょり

近畿

■大宮ゲームプラザ（京都）

◇スパⅡX3on3大会 12/15・31名
優勝：a-choで4時（川端ガイル/ガイル、六甲本田/本田、ハメケン/リュウ）
2位 チーム厳続形 3位 特急鍋 神代の形相

■a-cho（京都）

◇CvsS2関西最強決定戦 12/16
●個人戦・64名
優勝：井上（K・キャミィ、サガット、ブランカ）
2位 てる 3位 にしだ
●団体戦・18チーム54人
優勝：ピーターパンピー（シロいたち、ひこね、キヨ）
2位 はげしくワラタ
3位 負けたらちゅんりー、Chonboグルーヴ

14回ZERO3ランバト 12/23・70名
優勝：ネコノヒ（サガット）
2位 タバタケ 3位 KNM

■ハイテクセガアビオン店（大阪）

◇VO4新春祭り！ 1/2・40名
優勝：TEAM吉本小隊（OZMA/FEI-YEN PH、MARTEM/TEMJIN J+、CYPHER/YZR Eta、OLIVIA/ANGELAN慰撫）
2位 アビオン村の住人達

■チャレンジャー堺東店（大阪）

◇ポップン7大会 12/16・16名
優勝：なお
2位 スカイー

◇第6回ガンダムDX大会 12/2・22名
優勝：霧ハメジョニー（大サービス中&ナイキ・ハンター）
2位 一等星 3位 Angel?

■チャレンジャーGAMGAM店（大阪）

◇第19回ソウルキャリバー大会・18名
●個人戦
優勝：パラダイス銀河（シャンファ）
2位 赤ヴォルド 3位 MA2
●3on3
優勝：無調味無香料無調整（しらかみみや/ジーク、#4/シャンファ、KYO/御剣）
2位 パラ銀オマデトウ 3位 ばじゅちゅぶ

第20回ソウルキャリバー大会・21名
●個人戦
優勝：でかちょう（御剣）
2位 MA2 3位 百目紅D G
●3on3
優勝：47年組（第四香薬師/キリク、でかちょう/御剣、APP/アイヴィー）
2位 リセットポイントってゆーか鉄鍋やんチ
3位 2人で3人チーム

◇第13回ガンダムDX大会・20名
優勝：閣大の使者（ビグマ/グフ、クワトロ大尉/ガンダム）
2位 武神シヴァ軍 3位 セブンスターズ

◇第14回ガンダムDX大会・26名
優勝：ユンとユリアン（ドリスコル/ゴッグ、イユ/Sゲルググ）
2位 シヴァ・レッドリボン混合軍
3位 ユメッパ軍幹部

第15回ガンダムDX大会・26名
優勝：サッカーボール（スカパー/ガンダム、アカギ軍バシリ/ジム）
2位 シヴァ軍幹部 3位 シヴァ軍別動隊

第16回ガンダムDX大会・18名
優勝：シヴァ軍幹部（シヴァ軍・長/ガンダム、シヴァ軍・中佐/Sゲルググ）
2位 天蝉隊 3位 サザヤス軍・ユンとユリアン

第2回KOF2001大会・11名
優勝：ペケ（庵、京、クーラ、麟）
2位 リョウ 3位 モミ

第5回鉄拳4大会・9名
優勝：KAJ（ポール）
2位 ムラヤマ

■チャレンジャー関大前店（大阪）

◇VO4大会 by毒ガス団 12/9・20名
優勝：こうちゃん、あんたができる子
2位 マリコたんハァハァ 3位 バサデナ

◇第1回ポップン7大会 12/16・10名
優勝：ぱあにん
2位 ハリ 3位 F

◇第2回KOF2001大会 12/22・17名
優勝：KAN
2位 K 3位 T

◇第2回VO4大会 12/29・12名
優勝：安田カコワルーイ
2位 限定ターミナル 3位 やる気ねー

■チャレンジャー土居店（大阪）

◇ガンダムDX大会 12/9・24名
優勝：小野田智佳臣&高橋 登
2位 中井 正哉&香井卓司

◇第1回KOF2001大会 12/23・10名
優勝：BAB
2位 BAB2

■アババ天神橋店（大阪）

第2回KOF2001大会 12/1・10名
優勝：フレディ（K'、リン、タクマ、ハイデルン）
2位 S・Fu 3位 K・I

◇第3回KOF2001大会 12/8・13名
優勝：徳川家康（リュウ、セス、ユリ、タクマ）
2位 ヌノ介 3位 かじゅやのドキュソ

第3回ぷよぷよ通大会 12/9・8名
優勝：ながたく
2位 お魚屋 3位 Q・ch

◇第4回KOF2001大会 12/15・10名
優勝：徳川家康（リュウ、セス、大門、ユリ）
2位 ヌノ介 3位 エテボング

◇第4回ガンダムDX TAG 12/16・34名
優勝：ウリュ（ガンダム・ジム、Sゲルググ・ザク）
2位 オリバ 3位 ボークハンター

◇第5回KOF2001大会 12/22・10名
優勝：ランジェロ（紅丸、レオナ、庵、舞）
2位 Ncb 3位 和田

◇X'masスパⅡX大会 12/24・16名
優勝：弟ちゅんりー（リュウ）
2位 まっさ～ 3位 ロケッティア

◇X'masストⅡ'TURBO 12/24・16名
優勝：弟ちゅんりー（ケン）
2位 ロケッティア 3位 ABC

◇第6回KOF2001大会 12/29・8名
優勝：K・I（レオナ、ラルフ、クラーク、ハイデルン）
2位 ランジェロ 3位 一道

■コスミックプラザABC（大阪）

鉄拳4大会 12/9・17名
優勝：おらつー（李）
2位 スガ 3位 ターキ

◇侍魂Wトーナメント 12/15・12名
優勝：DDD（狂死郎）
2位 FAZ 3位 たかし

◇鉄拳4ランダム3on3 12/30・25名
優勝：テツコブシ（スティーブ、ロウ、一八）
2位 リブロス 3位 ミューズ

■チャレンジャー三ノ宮（兵庫）

第6回ぷよ通公認大会 12/8・16名
優勝：かずみば
2位 Q・chi 3位 お魚屋

KOF2001大会 12/15・16名
優勝：ゲーニッツ
2位 クーラ 3位 MRビッグ

◇アッガイファイト 12/29・10名
優勝：スカパがんばれ
2位 スカパー 3位 チーム小一時間

■三宮サンクス（兵庫）

VO4 2on2大会 12/31・22名
優勝：タマさんFC by死国（スペシネフ、ライデン）
2位 陣炎 3位 オースーパー

中国・四国

■スーパーヒーロー倉吉（鳥取）

◇CvsS2全国大会予選 12/8・8名
優勝：マッツ（ブランカ、本田、キム）

◇第1回KOF2001大会 12/8・18名
優勝：ユースケ（リュウ、麟、メイ・リー、ランダム）
2位 UKI 3位 KOJI

◇VF4格闘新世紀予選 12/15・40名
優勝：具志堅祭おか（ベネッサ）

■プレイシティキャロット島大前（島根）

◇鉄拳4最強決定戦予選 12/15・15名
優勝：真入道（一八）
2位 みやん

◇オラタン5.4大会 12/23・10名
優勝：セクハラバトラー（バトラー）

■スペースV1 廿日市店（広島）

◇ドラム&ギター大会 12/2
●ドラムソロ部門・12名
優勝：つむじ
●ギターソロ部門・18名
優勝：ヌイーゼン
●セッション部門・16名
優勝：ヌイーゼン（G）&いけぽん（D）

◇CvsS2全国大会予選 12/2・17名
優勝：SINRYU（京、ロレント、庵）
2位 H SOKA 3位 コーネリアス☆地

◇パワースマッシュ2大会 12/8・10名
優勝：オッサン
2位 なし 3位 へっぽこ副部長

◇第3回ガンダムDX大会 12/9・20名
優勝：96
2位 ウエダ上等兵 3位 タイ長

◇第1回KOF2001大会 12/16・10名
優勝：にせうす（麟、フォクシー、紅丸、シャンフェイ）
2位 まることきぼし 3位 J M

◇第4回鉄拳4大会 12/22・8名
優勝：にせうす（シャオユウ）
2位 C 3位 マック

◇第5回VF4大会 12/23・8名
優勝：C（ベネッサ）
2位 しむらだ 3位 DOS

◇第2回SPIKEOUT大会 12/29・14名
優勝：常連（天心）&おまえはもうしんでいる（ホワイト）
2位 サンダル&番森 3位 hiro&詳細

■ブリッズ広島店（広島）

◇鉄拳4中国地区大会 12/22・150名
優勝：M2（平八）
2位 スメリー 3位 KO

九州・沖縄

■MAHODO（福岡）

◇ガンダムDX大会 12/8・32名
優勝：DTGチーム（ミオ、コルク）
2位 にゃこチーム 3位 アブサラスチーム

◇鉄拳4大会 12/15・9名
優勝：トカシキ（クリスティ）
2位 中西 3位 AKI

◇KOF2001大会 12/22・22名
優勝：スカトゥーリッシュ（K'、紅丸、京、ラルフ）
2位 大網 3位 ポジ

◇バーチャロンOMG大会 12/29・10名
優勝：DAI（アファームド）
2位 もりけん 3位 HAL殿

■プラボ浦上店（長崎）

◇鉄拳4 九州王大会予選 12/9・20名
優勝：RED最高 麻美ちゃんLOVE（リー）
2位 ッマン 3位 星野ゆたか

◇KOF2001大会 12/16・16名
優勝：KEN（韓国チーム）
2位 名無し 3位 シュウ

◇鉄拳4全国大会予選 12/23・9名
優勝：M＊（一八）
2位 JAM 3位 じゃがたらお春

◇オラタン5.4大会 12/31・15名
優勝：ARF（エンジェラン）
2位 うし 3位 きつね

■ゲームプラザ白山（熊本）

◇CvsS2チームバトル 12/15・30名
優勝：チーム豆電球（AKD/サクラ&テリー、ライアン二等兵/恭介&響、ラーク/ベガ&サガット）

◇ストⅢ3rd3on3バトル 12/22・32名
優勝：チームジャニーズJr.（まるるん/ダッドリー、IAC/春麗、マターリ/まこと）

◇鉄拳4 3on3・42名
優勝：チームT.Family（山本/一八、松本=ポール、ロンゲ/マードック）

鉄拳TT九州最強戦 12/23・17名
優勝：ブー（デビル、オーガ）

TRC全国大会決勝大会

◇PLAYMAX新宿店 12/31
優勝：垂れ乳巌竜（シャオユウ）
2位 ガンバン 3位 ハメコ、タケヤマ
※TRC＝鉄拳ランキング評議会

センターリスト

北海道・東北

北海道

★クラブセガ札幌
札幌市中央区南5条西4丁目7 ☎011-512-1866
毎土曜 15:00 第1回バーチャロン4ランキングバトル
◆2on2トーナメント方式で月間ランキングを競います

★麻生アミュージアム
札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生1F ☎011-736-6166
2/2 15:00 ビートマニア大会
2/3 15:00 ギターフリークス6大会
2/9 16:00 CAPCOM VS. SNK2大会
2/10 15:00 ガンダムDX大会
2/11 15:00 オラタン5.66大会
2/16 16:00 KOF2001大会
2/17 14:00 ポップン7大会
2/23 18:00 VF4大会
2/24 15:00 ガンダムDX大会
18:00 鉄拳4大会
※すべて参加費100円、ルールは当日発表

★札幌アミュージアム
札幌市北区北6条西6丁目1-2 JR高架下 ☎011-281-3606
2/3 17:00 鉄拳4大会 ◆各大会の詳細は店頭発表
2/8 19:00 ガンダムDX大会
2/10 18:00 VF4大会
2/11 19:00 ストⅢ3rd大会
2/15 19:00 KOF2001大会
2/17 17:00 鉄拳4大会
2/22 19:00 ガンダムDX大会
2/24 18:00 VF4大会
毎土曜 18:00 バーチャロンフォース大会

中部

新潟県

★ブラボ新潟店
新潟市堀之内南2-19-14 和合ビル1F ☎025-245-9631
2/2 20:00 第8回ストⅢ3rd「ブロッキング選手権」
◆参加無料・リーグ戦orトーナメントバトル
2/9 20:00 第7回鉄拳4大会「鉄拳祭」
◆参加料100円・全キャラ使用可能・トーナメント戦
2/16 20:00 第7回CAPCOM VS. SNK2「統一王座決定戦」
◆参加料100円・全キャラ使用可能・トーナメント戦
2/23 20:00 第6回VF4大会「新世紀覇王伝」
◆参加料100円・トーナメント戦・カード使用可能

★GAME's ZONE
新潟市南紫竹1-3-54 ☎025-286-4117
2/3 13:30 第3回GGX○○大会!?
2/10 13:30 KOF2001トーナメント大会
2/17 13:30 GGXトーナメント大会番外編
◆男キャラ使用限定！ チョコレート争奪戦

★ゲームセンターGLAD
長岡市城内町1-2-6 ☎0258-36-7737 http://www4.kiwi-us.com/~glad/
2/3 14:00 ガンダムDX大会 ◆鹵獲モード使用・ステージランダム
2/10 14:00 GGX大会
2/17 14:00 CAPCOM VS. SNK2大会
2/22 21:00 ZERO3ばんNIGHT大会

長野県

★レイディビートル
松本市中央2-1-10 ☎0263-39-4000 http://www1.odn.ne.jp/ladybeetle/
2/2 18:30 VF4大会フリー戦、ライト級まとめてGO！
◆無差別戦、勝率50%以下限定戦を同時開催
2/9 18:30 ストⅢ3rd大会○ャロット戦士よ集まれ
◆3rd大好きっ子は集まれ！ ランバトもするかも？
2/16 18:30 帰ってきたギルティギアゼクス大会イグゼクス萌え～
◆新作を前にもう一度鍛え直そう！
2/23 18:30 ガンダムDX2on2 リーグ戦で萌え～
◆6チーム限定のリーグ戦。エントリーはひ・み・つ

★アミューズメントパークNASA
長野市高田五反田1720 ☎026-228-7434
2/10 12:00 ZERO3ランキングバトル大会
◆15名まで。当日参加不可。
2/24 13:00 KOF2001大会
◆12時からフリープレイで練習可

静岡県

★ミラクル静岡店
静岡市西中原町1-7-20 ☎054-284-0099
2/10 19:00 第1回ガンダムDXシングル大会
◆募集人数24名まで。参加費無料、ワンドリンク付
2/23 19:00 第6回鉄拳4大会
◆募集人数32名まで。参加費無料、ワンドリンク付

関東

茨城県

★アイアイ駅南店
水戸市桜川1-4-10 ☎029-221-1001
2/9 22:00 第4回VF4エリア対抗2on2大会
2/10 14:30 第4回KOF2001ポイントランキングバトル
2/16 15:00 オラタンver5.66 ポイントランキングバトル

群馬県

★チルコポルト前橋店
前橋市国領町2-200-6 ☎027-237-4234
2/9 19:00 ストⅢ大会「道場主決定戦」
2/23 19:00 VF4大会「ぼりごんあらくねーぞ」

★ブラボ前橋店
前橋市天川大島3-3-6 ☎027-223-7773
2/10 16:00 鉄拳4王チャンピオンシップ 2002.1s
◆3本先取、タイムリリースキャラ使用可能
2/17 16:00 バカ2王決定戦2002.1st
◆全曲・パートランダムバトル
2/24 14:00 第2回VF4群馬一武道会（予定）
◆群馬一を決める最強バトル！ 2/1エントリー開始

埼玉県

★タイトーイン大宮
さいたま市大宮仲町1-66-1 東京レジャービル1F ☎048-645-6117
2/17 13:00 サイキックフォース2012ゲーム大会8
◆3ラウンドトーナメント制。サドンデス、ボタン配置切替有り

★ゲーム&カラオケ遊々
坂戸市南町3-1 ☎0492-84-1234
2/3 10:00 対戦格闘ゲームフリープレイ
◆GGX、KOF2001、鉄拳4,CAPCOM VS. SNK2等22時まで
2/10 12:00 音楽ゲームフリープレイ&大会
◆DDR&ポップン大会開催予定。18時まで
※ガンダムDX大会も定期開催中!!

★ゲームセンターリンリン
熊谷市拾六間725-1 ☎048-533-3054
毎土曜 20:00 週末VF4大会
◆参加費無料。60秒5本勝負

千葉県

★八千代プレイランドカーニバル
八千代市八千代台東1-6-17 八千代コパボウル1F ☎047-485-2235
2/3 16:00 GGX大会 ◆参加費無料
2/17 16:00 KOF2001大会 ◆参加費無料
2/23 9:00 ゲームの日 ◆1時間300円でフリープレイ、13:00まで

★ゲームセンタービーワン
柏市旭町1-1-16 中島ビルB1 ☎0471-44-5597
2/3 15:00 ストⅢ3rd 2on2大会
2/10 15:00 ガンダムDX GCN杯予選
2/11 14:00 ガンダムDXジオン機体オンリー大会
2/24 14:00 餓狼伝説SP 第7回大会
毎土曜 15:00 ガンダムDXランキングバトル
18:00 ストⅢ3rdランキングバトル
20:00 GGXフリープレイ
第2,4火曜 ---- STGフリープレイ

★ゲームフジ船橋店
船橋市本町4-40-1 ☎047-425-6393 (関連サイト) http://gehon.tripod.co.jp
毎土曜 18:00 GGXranking battle (3on3、個人戦を交互に開催)
◆何でもアリのガチンコバトル。参加費無料

★アミューズメントエース津田沼
船橋市前原西2-15-1 ☎047-475-8918
2/24 13:00 第2回バーチャロンフォース2on2 ACE杯
◆3本先取チームバトル、ステージはランダム。参加費無料

神奈川県

★POWER STICK
鎌倉市大船1-23-7 第52東京ビルB1 ☎0467-43-3034 http://www.powerstick.net
2/24 14:00 第8回武闘会 ガンダムDX2on2
◆2/9から事前エントリー。参加費一人100円

東京

東京都

★GAME NEWTON
板橋区志村3-24-3 高橋ビル1F ☎03-3558-9766
2/10 15:00 ストⅢ3rd3on3大会 ◆チーム内同キャラ不可
毎土曜 19:00 ストⅢ3rdランキングバトル

★PLAYMAX新宿店
新宿区西新宿1-4-1 プリンスビル1・2F ☎03-3342-3071
2/1 19:00 鉄拳4ランキングバトル2nd 第3開催
◆個人戦、ポイント制で総合ランキング決定。全8回
2/8 19:00 鉄拳4NIFA認定ベルト杯
◆個人戦、PLAYMAXchamp決定戦。使用キャラ固定
2/15 19:00 鉄拳4ランキングバトル2nd 第4開催
2/22 19:00 鉄拳4ランキングバトル2nd 第5開催
2/24 15:00 鉄拳4 3on3大会
◆三人一組。一人参加可。予選リーグ&決勝トーナメント
※すべてのイベント参加無料

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 ☎03-5330-8595 http://www.alpha-st.co.jp/
2/3 15:00 第1期3節KOF2001ランキングバトル
◆参加無料。5週間を1期とする。永久コンボ禁止
2/10 13:00 第2回「ブラッディロア3」女性プレーヤー最高位戦
◆女性限定イベント。参加料無料
2/10 15:00 第1期4節KOF2001ランキングバトル
2/24 15:00 「第2回機動戦士ガンダムDX全国大会」予選大会
◆参加料無料。「GCN」公式ルール適用

★プラネットギオ（とかげ）
杉並区荻窪5-30-16 1F ☎03-3220-3402 http://www5c.biglobe.ne.jp/~keycafe.g.o.html
2/3 11:00 オイラの誕生日です……。イヤいいよ気を使わなくて
◆第14回GGX大会。参加無料
14:00 マイコ～マンセー 山下師匠とくらりのふブラザーズ伝説
◆第5回痛快GANGAN行進曲月例大会。参加資格：猛者のみ
2/17 11:00 設楽たんハァ゛主催第2回とかげ杯パワスマ1大会ッ！
◆3ゲーム先取制、無料。打倒!! ひろぽのラケット不用
14:00 リラとリオンもハニャ～ンな誕生日1日前のオヤジ前原
◆キャリバー大会。お願いいっちゃん、1回でいいの
2月中 ---- CvsS2・1h300円フリープレイキャンペーン
◆アルカディアクーポンX3でもOK。5人以上で団体割引

★立川オスローゲーム第1店
立川市曙町2-3-2 高柳ビル2F ☎042-529-9093
2/10 12:00 第4回モンスターゲート大会 ◆参加費500円
2/11 10:00 ポップンサービスデー
◆1P100円で5曲設定にサービス！ 24日もサービス！
2/24 12:00 第5回モンスターゲート大会 ◆参加費500円

★立川ゲームオスロー5
立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F ☎042-529-7837
2/2 10:00 VF4フリー対戦会
◆300円で対戦し放題、21時まで。9、16、23日も開催
2/8 17:00 KOF2001フリー対戦会
◆200円で対戦し放題、21時まで。22日も開催
2/11 10:00 ポップンサービスデー
◆1P100円で5曲設定サービス。24日もサービス
2/24 17:00 スパイクアウト大会 ◆参加費50円

★荻窪GAME-EXC
杉並区上荻1-16-16 ☎03-5397-9551
2/17 18:00 第1回VF4荻窪GAME-EXC大会
◆フルトーナメント、当日受付17:50まで。参加無料
2/24 11:00 復活!!荻窪GAME-EXCGGX大会
◆フルトーナメント、当日受付10:50まで。参加無料

ゲームイベン

近畿

京都府

★大宮ゲームプラザ
京都市中京区大宮通四条上ル錦宮町126大宮ビル地下1F ☎075-801-7755
2/23 16:00 スパⅡX大会 ◆2on2

★アミューズメントスペース A-Break a-cho
京都市中京区寺町四条上ル大文字町302.303 ☎075-251-2520
2/16 17:30 VF4第八回昇格ランキングバトル
◆個人戦。要アクセスカード、同段・同級位の対戦中心
2/17 14:00 VFRポイントランキング戦・第4回a-cho杯 ◆3on3
2/24 15:00 第16回ストZERO3定例ランキングバトル
◆兼 ZERO3第6回全国大会 第1回関西予選
3/10 14:00 ZERO3第6回全国大会 第3回関西予選
◆ランバト1周年記念2on2大会も開催
※イベント用HP http://www mars.sphere.ne.jp/my_fragrance/acho/

大阪府

★チャレンジャーGAMGAM店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433 http://www.challenger-am.com/
●春休み電波電脳フリープレイ祭 2/1～3/26毎日がフリープレイ！
毎日曜 ------ BMⅡDX6thマコミンフリーイベント
◆9時～17時or17時～24時まで。参加費300円
毎日曜 ------ ポップン7ピカピカフリーイベント
◆9時～17時or17時～24時まで。参加費300円
毎土日月 ------ VF4恋のホラーショーフリーイベント
◆9時～17時or17時～24時まで。参加費500円
毎火曜 ------ ストⅢ3rdいちご姫フリーイベント
◆9時～17時or17時～24時まで。参加費300円
毎水曜 ------ KOF2001Cherry talkingフリーイベント
◆9時～17時or17時～24時まで。参加費300円
毎木曜 ------ ガンダムDXお願いリンゴフリーイベント
◆9時～17時or17時～24時まで。参加費500円
毎金曜 ------ ソウルキャリバー恋のカケラフリーイベント
◆9時～17時or17時～24時まで。参加費300円
毎土曜 19:00 第2回ランバトガンダムDX泣き虫アリス大会
◆二人一組のトーナメント戦、全9回
2/3 17:00 KOF2001記憶のワルツ大会 ◆トーナメント戦
2/17 15:00 ストⅢマコに萌え萌えです大会 ◆トーナメント戦
2/10&24 15:00 ソウルキャリバーランキングバトル大会（全6回）
◆個人戦基板使用、チーム戦DC使用。遠征求む！

★チャレンジャー堺東店
堺市北瓦町2-1-31 キララビル1F ☎0722-23-9915 http://www.challenger-am com/
2/3 17:00 ドラムマニア5thMIX大会
2/17 17:00 第8回ガンダムDX大会 ◆二名一組トーナメント

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072 http://www.challenger-am.com/
毎土曜 18:00 KOF2001ランキングバトル ◆全4回
毎日曜 16:00 バーチャロン4大会 ◆10日除く
2/10 18:00 バーチャロン4大会 by毒ガス団 ◆いずれも無料

★チャレンジャー土居店
守口市土居町8-11 ☎06-6994-7476 http://www.challenger-am.com/
2/10 17:00 第2回CAPCOM VS. SNK2大会 ◆トーナメント戦
2/24 17:00 第2回KOF2001大会 ◆トーナメント戦
※両大会とも参加費無料、最終締切16時まで

★アババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677
2/2 16:30 第9回KOF2001大会
2/3 ------ 第1回フリーイベント～VF4～
◆9時&17時半～。16時半大会。参加800円、定員16名
2/9 16:30 第6回GGX大会
2/10 ------ 第1回フリーイベント～ガンダムDX～
◆9時&17時半～。16時半大会。参加600円。定員32名
2/16 16:30 第10回KOF2001大会
2/17 16:30 第3回ポップン7大会
2/23 16:30 第1回ヴァンパイアハンター&セイヴァー大会
2/24 16:30 第2回スパⅡX大会
※すべて当日10時より受付。フリーイベントは前日受付あり

★コスミックプラザABC
寝屋川市早子町18-14 2F ☎072-823-1160
2/10 15:00 鉄拳4大会 ◆トーナメント戦。敗者復活戦有
2/16 20:00 侍魂Wトーナメント
◆1位決定と順位決定トーナメントのWトーナメント戦
2/24 15.00 KOF2001大会 ◆詳細未定

★ハイテクランドセガ アビオン店
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1・2F ☎06-6645-7692
2/2 16:00 餓狼MOW「忘れた頃に帰ってきた狼たち」大会
◆小細工無しのトーナメント戦。定員32名
2/3 13:00 GGX大会 「TRY TO NEXT STAGE」大会
◆最近好評の大会。大人数トーナメント！ 定員48名
2/9 16:00 サイキック2012「2002年のサイキック事情」大会
◆デスマッチトーナメント！ 全キャラOK！ 32名
2/10 16:00 バーチャロン4大会「セガAM関西 店舗対抗戦決勝」
◆当日はお得な抽選会もあり！
2/11 16:00 バーチャロンOMG「オペレーションムーンゲート再び」
◆VO4の翌日はOMG大会！ トーナメント戦
2/16 16:00 ガンダムDX「∀公開記念！ ボルジャーノン（ザク）祭り！」
◆ザクオンリー大会！ 1機は旧ザク強制！ Sザク禁止
2/17 16:00 VF4「アビオンランキングバトル第1戦」
◆遂に始まる大規模ランバト！ 詳細は店内告知にて
2/23 16:00 ストⅢ3rd「Pグルーブで頑張る貴方が好きだから」
◆磨き上げたブロッキングを披露！ 32名トーナメント
2/24 16:00 バーチャロン4「アルティメットバトル！」
◆乗り換えオールOKの何でもあり戦！ 定員24チーム

★ラモススタジアム
大東市住道1-2-22 ☎072-871-3960
2/3 17:00 ガンダムDX大会 ◆24日も開催
2/10 17:00 ヴァンパイアセイヴァー２大会
2/17 17:00 ストⅢ3rd大会

兵庫県

★チャレンジャー三宮店
神戸市中央区三宮町1-3-21 Kビル1F ☎078-393-0388
2/9 14:00 第7回ぷよぷよ通JPA大会
2/16 14:00 ストⅢ3rd大会
2/23 14:00 ガンダムDX大会 ◆いずれも参加無料

★三宮サンクス
神戸市中央区琴ノ緒町高架下404-407 ☎078-271-0335
2/3 19:00 鉄拳4大会 ◆キャラ制限無し、ランダムステージ
2/9 19:00 斑鳩ハイスコア大会 ◆通常モードハイスコアアタック
2/16 19:00 VF4ランキングバトル
◆アクセスカード必須、ランダムステージ
2/23 ------ ガンダムDX2on2 ◆MS選択自由、二人一組で受付
※すべて参加費無料、受付18:30まで

★スーパーアミューズメントスクエア アルゴ
神戸市中央区下山手通り1-1-8 ☎078-334-3031
2/3 13:00 ストⅢ3rd大会
◆参加費100円、定員32名エントリー随時
毎水曜 18:00 3Fフリープレイ
◆200円・23時まで。鉄拳TT、ストⅢ、スパⅡX、DDRなど
毎土曜 15:00 3Fフリープレイ
◆100円・22時まで。鉄拳TT、ストⅢ、スパⅡX、DDRなど
毎日 18:00 DOC2フリープレイ
◆30分500円。新馬生産１頭付き

和歌山県

★ミルカトル加納店
和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033
2/8 21.00 VF4ランキングバトル ◆個人ランバト
2/10 15:00 CAPCOM VS. SNK2大会 ◆トーナメント方式
2/10 20:00 ガンダムDX 低コスト大会
◆二人一組。二人で合計コスト400以下のペア限定
2/15 19:00 KOF98大会 ◆個人トーナメント
2/16 19:00 オラタン5.66大会 ◆個人トーナメント方式
2/16 21:00 VF4 3on3大会 ◆三人一組のトーナメント方式
2/17 15:00 KOF2001大会 ◆個人トーナメント
2/22 21:00 VF4ランキングバトル ◆個人ランバト
2/23 19:00 GGX大会 ◆トーナメント方式
2/24 20:00 ガンダムDX通常大会 ◆二人一トーナメント方式
未定 ------ DDRMAX大会
未定 ------ バーチャロン4大会 ◆複数回開催予定

イベント準備会に情報を掲載してみませんか？
●大会名 ●主催者 募集人員 ●参加資格
●ルール ●開催場所&日時 ●連絡先
上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送り下さい。
★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得た上で連絡をお願いいたします。
〔郵送〕
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 イベント準備会 係
〔FAX〕03-5433-7212
〔メール〕location@arcadiamagazine.com

中国・四国

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255
2/10 20:00 第2回VF4山陰最強決定戦
2/24 15:00 第3回KOF2001大会
2/24 18:00 VF43on3大会

島根県

★プレイシティキャロット島大前店
松江市学園2-28-8 ☎0852-27-6428
2/9 18:30 第19回GGX大会 ◆3本先取トーナメント
2/16 19:00 第3回鉄拳4大会 ◆3本先取トーナメント
2/23 18:30 第5回KOF2001大会 ◆トーナメント
2/24 15:00 オラタンVer5.4大会 ◆3本先取リーグ戦

広島県

★アミパラTOYO
広島市中区流川1-15 ☎082-249-8026
2/23 19:00 アミパラVF道場寒稽古百人組手withちび太&キャサ夫
◆50人+50人で百人組手。詳細は店頭にて告知

★スペースV1廿日市店
廿日市市本町4-23 ☎0829-34-3311 http://www.koue co.jp/v1
2/9 17:00 第5回ガンダムDX2on2大会
2/10 17:00 第6回CAPCOM VS. SNK2大会
2/16 17:00 第3回パワースマッシュ2大会
2/17 17:00 第3回KOF2001大会
2/23 18:30 第4回スパイクアウト大会
2/24 18:00 第7回VF4大会
※詳細はHPにて。参加費無料。開催30分前まで受付

香川県

★ゲームステージビート
高松市花ノ宮町3-2 2横井ビル1F ☎087-868 6007
2/3 19:00 第1回VF4大会
◆遅ればせながら入荷記念！ トーナメント方式
2/9 19:00 第5回ビーマニⅡDX 6th style大会
◆曲選択をランダムで。「引き」の強さが決め手！
2/10 19:00 第8回鉄拳4トーナメント大会
◆CRUSH OF「よこちん」！ 誰か止めろよ！
※すべて参加無料

九州・沖縄

福岡県

★MAHODO（マホードー）
北九州市八幡西区折尾1-12-14-1F ☎093-695-0632
2/2 1日中 スーパーストリートファイターⅡXフリープレイ
◆ライブモニター有。参加無料
2/9 20:00 MAHODO杯VF4チーム戦
◆3人1組。レンタル戦士有。参加100円
2/16 19:00 XX発売記念GGX大会
◆大型ライブモニター設置。参加100円
2/23 20:00 餓狼伝説スペシャル大会
◆参加100円
2/4～7 4日間 極めろ!! シューティングサービスDAY
◆1コイン3プレイ。斑鳩、武神の城など
いつでも ------ リクエストゲーム大会募集
◆人数8人以上で大会ができます。スタッフまで

長崎県

★プラボ浦上店
長崎市中園町6-23 ☎095-848-2223
2/9 16:00 GGX大会 ◆トーナメント&決勝リーグ、参加費無料
2/10 14:00 第4回KOF2001大会
◆使用キャラはチームで選択、参加費100円
2/16 19:00 鉄拳4 2on2大会
◆予選トーナメント&決勝リーグ、100円

熊本県

★ゲームプラザ白山
熊本市九品寺5-15-7 ☎096-362-2711
2/2 20:00 鉄拳4 第8回トーナメントバトル
◆予選リーグ後、決勝トーナメント
2/9 20:00 ストⅢ3rd九州大会熊本予選
◆予選リーグ～決勝トーナメント。上位6名決勝大会へ
2/23 20:00 鉄拳4 第9回トーナメントバトル

宮崎県

★JR宮崎フレスタbyセガ
宮崎市錦町107-4 ☎0985-27-0790
2/24 ------ ガンダムDXチームバトルトーナメント
◆二人チームまたは一人でエントリー

★スーパーチャレンジ
宮崎市大字島之内7338 38 ☎0985 37-027
2/17 15:00 スパチャレ杯CvsS2第7回ランキングバトル
◆全国大会本戦ルール適用。ユーザー主催イベント

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

24

Joystick Troopers
ジョイスティックトゥルーパーズ

DragonLEE(作文) G・ヒコロウ(イラスト)

■プロフィール■
大阪地区限定「いかるが牛乳」飲みながら白と黒のエクスタシーを貪る日々。こんな心地よい絶望感は久しぶり。これで「知らないと死ぬ」ポイントがなければ個人的に満点に近いんだけど。

「プレイヤーのアクションにベットがかかる」システムは案外鉱脈かも。

『モンスターゲート』のプレイ代金先払いシステムは是か非か!?

あけましておめでとうございます。「とにかく原稿が遅い」Dragonです。新年早々、またやってしまいました。世間では成人式が終わっているというのにモニタ上のテキストエディターの画面は真っ白。うーむ雪景色のように美しい。遠く離れた地から電波でドツかれそうなのでさっさと本題に入ります。どうだREDさん、今号のブービー賞はオレさまちゃんがゲットだぜ(死にたい)!

まず前々回の高額景品ネタに関してだけど、ゲーセンの景品は法律で仕入れ値八〇〇円以上の物は違法となる、との一文を入れるのを忘れておりました。メーカー直営店の方からもご指摘があったのですが、このページのライターはそんな当たり前のことも知らないのか?と思われるのも悔しいので少し補足を。

プライズマシンの確率というのは、件の原稿が編集部で掲載かボツかモメるぐらいグレーゾーンな問題だったというのは欄外のコメントで分かってもらえたと思うけど、じゃあ法律に基づいて健全な営業をしている店は、違法景品バリバリ入れて営業してる店との差別化が可能ではないか?という問題提起の気も少しあったんですね。法律どおりの景品を入れているゲーセンなら、当店のマシンはほかの店より当たりやすい、大当たり確率○分の1、ってな具合に公にしてしまっていいのではないかと考えるわけです。メーカー発表の数値は雑誌で公開できないようなので、業界誌の景品広告眺めて一年前から景品の仕入れに頭を悩ますよりも有効な営業努力(顧客サービス)だと思うんだけどなぁ。ナマの現金が絡むのに台の性能が丸裸にされているパチンコ/パチスロ業界を引き合いに出した理由もそういうワケです。デモ中のランプの点滅具合で台の設定判別が可能、なんて攻略法が本誌に掲載される……なあんてのは夢物語か。まあ「そういう要素がある機械を作ってやろう」という意気込みのメーカーすら存在しないというのも問題なんですが。

さて、ここから今回のジョイトルね。年末、対戦台以外で盛況を見せているコナミの「モンスターゲート」をようやく遊ぶ機会があった。以前ショーで見たときからずっと気になっていたタイトルなので、さっそくプレイ、と思いきや、八台あるシートからは誰も席を離れようとしない。小一時間ほど待たされてようやく空きサテライトに座ることができた。システムはぶっちゃけた話「不思議のダンジョン」風味。基本的にプレイヤーのアクション一つが一ターンとなって敵も動くというもの。で、最大のミソはこれがメダルゲームだという点。ダンジョンに潜るのにも体力回復させるのにも、いちいちメダルのベットを要求されるわけですね。

つまり初期投資としてプレイヤーデータ用のエントリーカード代とメダル(代金)が必要なのだ。ハッキリ言って繁華街の店じゃ小銭で「モンスターゲート」を遊ぶことはできない。つーか今のゲーセンのメダル貸し出しの最小単位って千円からだったのか!?全然知らなかったよ(まあ全国規模でそうとは限らないだろうけど)。

ということで初プレイながら5時間ほど堪能させていただきましたよ。最初のうちはメダル両替機との往復を繰り返していたんだけど、コツをつかめばプレイヤーの努力次第で長時間遊べるわけです。

ひょっとしたら斜陽のゲーセンを救う可能性を持っているかもしれない。このプレイ時間を延ばすためのプレイ代金先払いシステム」は。メダルの貸し出しは小銭じゃなくて紙のお金だし、ひと工夫すればコレクターアイテムと化すエントリーカードはメーカーも店舗もオイシイはず。メダルつながりで強引にネタにするけど、パチスロと違って時間あたりのコイン消費枚数も法律で決まっていないし(各一秒ウェイト規制のこと)ね。遊びながらあれこれ妄想してしまいました。「モンスターゲート」の場合、メダルを増やすプレイよりも長時間遊ぶことを念頭に置いたプレイヤーが多い。そりゃそうだ、メダル増やしたきゃ、もっと効率のいいほかの機械を選ぶもんな。この「プレイヤーのアクションにベットがかかる」システムは案外鉱脈かも。対戦型リアルタイムSLGとか、ムービーライクなシューティングとか。無責任に挙げるけど。最初から死ぬほどメダル持ってる奴が有利にさえならなければ、いろんな可能性があると思いますよ。

編集者談! とにかく反響があった。それが上記のテキストにあるとおりの釈明につながっているのだが、別に何も知らないで書いているわけではない。もし知らないとすれば、「そんなのプレイヤーは知ったこっちゃないよ」というところか。いずれにせよ、詐欺まがいの店が多い中、ちゃんと健全運営を心がけている店もあるんですよ、というところを誤解なきようお願いしたいところです。

発売予定：2002年2月
ジャンル：大型トレーラードライブゲーム
操作方法：ハンドル+アクセル+マイク
メーカー：SEGA-AM2/セガ
使用基板：NAOMI2

コンボイに懸けた野郎たちの夢とロマン

音声認識を利用した商品は、いつの間にか身近なものになっている。手近なところでは携帯電話のボイスコール、あるいはホビーで『シーマン』や『AIBO』など。だが待てよ。会話を遊びに応用できるなら、アーケードにも採り入れない手はないんじゃないか？

そこで登場したのがこのタイトル。『ルート66』を舞台に、全米の少年たちの憧れ、全長20mのモンスタートラックで爆走する、ダイナミックなドライブゲームだ。プレイヤーが気遣うのは、タイムと自分の積み荷だけ。悪のトラッカーも、車も建物も派手に蹴散らして、積み荷を無事に届ければOKだ！

そして重要なのが、運転席上部に取り付けられた無線機。この無線機に「ニトロ」と叫ぶと、時速200キロオーバーのダッシュが発動！　さらに、仲間のトラッカーと会話をかわし意気投合すれば、映画やテレビで見た夢のコンボイ走行が実現するのだ。

音声認識搭載の真意は何か？　早速次ページからの、インタビューへGO！

対向車をはね飛ばし、壁を突き破り、ビルの屋上からダイブする、奇想天外なドライブゲーム「ザ キング オブ ルート66」。このゲーム最大の特徴、音声による操作の魅力に迫るインタビューを決行！

開発者インタビュー

インタビュアー／C・LAN、霜田和人、入澤英明

これからのゲームは声でも遊べ！

マイクのスイッチ入れ、叫び、スイッチを離すことで音声認識が完了。恥ずかしくない！　力の限り叫べ！

—今回は『18ホイーラー』の続編ではないんですよね？
郷司 かなりの方向性[illegible]でいます。海外をメインに考えているので、外国の方がプレイしたときに、パッと見て喜べるものにしようというコンセプトです。
吉野 雰囲気が重要だったんですよ。トラックを運転して、仲間から交信が来る。それに応えるっていうね。
—通信がくる場所は、だいたい決まっていますね。
吉野 あくまでも[illegible]しながら[illegible]られる[illegible]ある所を選んでいます。イベントの数など[illegible]よって違[illegible]ね。
—[illegible]。[illegible]と外国の方[illegible]
郷司 [illegible]。日本人は「ニトロ」って言うところでは、ただ「ニトロ」って言うだけ。海外では、多過ぎっていうぐらい余計なことまで喋ってます。
郷司 「ニトロを使いたいんですが、よろしいですか？」みたいな[illegible]で喋っていた紳士なおじさんがいたとか(笑)。
—文中に「ニトロ」という言葉があれば認識するんですか？
郷司 しますね。そのキーワードが入ってさえいれば。
—認識できる時間は、どのくらいの長さなんですか。
郷司 三・二秒くらいです。ゲーム中で使う単語は、三秒あれば余裕で入りますので。
吉野 対戦のボイスチャットは、ずっと喋っていられますけどね。
—ロケで開発の方が「ネギトロ！」と叫んでいたとか、どこかの掲示板で見たんですが……。
郷司 マニアックなところを読んでますね(笑)。遊びの要素として、いろんな言葉に引っかかるように柔軟性は持たせてあります。いろいろな言葉を試してもらえるといいですね。
吉野 「だめだー」とか、切羽詰まったときに人間が喋る言葉では、反応するかも知れないです。
—話した言葉の、どこを基準に認識しているんですか？
郷司 波形ですね。イントネーションはあまり関係なくて、関西弁で言おうが、関東の言葉で言おうが、認識は変わらずにします。(左ページ図参照)
吉野 日本語は英語などに比べると手強いですよ。「ニトロ」という言葉に、喋った言葉がどれだけ近いか、という判定をしているんですが、たまにそんな理論を超える挙動を見せる事があって困っているんですよ(笑)。
—「ニトロ」という、三文字が連続してないと認識しないんでしょうか？
郷司 そうでもありませんね。いろいろな引っかかり方があるので、「ニトリ」とか「〜トロ」でも大丈夫です。
—基本的には、ドリームキャストのマイクデバイスと同じものなんですよね？
吉野 性能は、今度のものの方が、大分高いですけどね。
郷司 ゲームセンターの中はうるさいですから、人が話す声の周波数帯の音を一番拾うセッティングになってます。
—では、後ろで音楽ゲームが鳴っていても、ちゃんと話せば拾ってくれるんですか？
吉野 ボタンを押して、喋って、離す、というステップなので、余計な音は拾いにくいです。

ネギトロと叫ぶ人たち

決めろ！ COMVOY RUN

Mind if I tag along behind you?

※訳：キミの後ろに付いていってもいいかい？

Of course OK!! HA HA

※注：テンションを上げて遊ぼう。

Lets go!

※後ろに仲間が付くとスピードアップだ

走行中、たまに仲間のコンボイから通信が入ることがある。会話のパターンはいろいろあるが、ゴキゲンな答えを返してやろう。緊張して「にょうけぃ〜」とかヘボな発音しちまうと、誤認識されっちまうぞ！

突き抜けろ！ CLASH & DIVE

ライバルカーや対向車をはね飛ばし、壁や建物も突き抜ける。この爽快感こそが「ルート66」の醍醐味。壁を突き破って近道した先が、たとえビルの屋上でも、ためらわずにダイブしてこそ真のコンボイ野郎だ。

ニトロ認識表

ネギトロ！	○
ベントウ！	○
ヘドロ！	○
アフロ！	○
ケソ！	×
呂(ろ)	○
ほげほげ	×
セガ！	×
熱い吐息(はふ〜ん)	○
バトルクロード	○

本文中にもあるが、「ニトロ」の認識はかなり広めに設定されている。いろいろ試してみよう。実験してみた感触としては……わりと何でも平気

ROUTE US 66 **66のオキテ** その1：このゲームでは時間切れの設定が甘くなっている。0秒になっても、根性で走れば何とかなることが多いぞ。 その2：「ルート66」は二台で常時喋りまくりの対戦プレイ可能。相手の声は、ノイジーに加工されて画面横のスピーカーから流れる。 その3：破壊できる壁や建物の前には、不自然に何か置いてあったりする。探してみよう。

[illegible]しても[illegible]るよう[illegible]ぐに発[illegible]なとき[illegible]です。[illegible]タンを[illegible]前から、[illegible]を離し[illegible]

――音声入力を、今後ほかのゲームに使ってみたいという野望はありますか？

吉野　野望はあるんですけど、実現性が低いんですよね。どうしても、日本人は恥ずかしがりというイメージがありますから。

――何人かで遊べるものなら、結構いけると思いますが。

郷司　知り合い同士でなら、面白いかと思いますね。今回、いろいろ勉強させてもらったので、活かしていきたいです。

――では最後に、開発者としてはこの「ルート66」を、どんな風に楽しんでほしいですか。

吉野　飲み会の後などにやってほしいです。お酒を飲んでやると、さらに楽しくなりますよ。飲んで、ニトロの境地を極めてほしいですね。現実じゃ飲酒運転できないですけど、このゲームならやれますから。ほんと、ワイワイガヤガヤできるタイトルだと思っていますので。

――そうですね。

吉野　アメリカ人なら、隣にハニーを乗せて「SAY NITRO」「OK HONEY（チュ）」とかやってくれるんじゃないかな。

――（笑）やりそう！

吉野　日本の方も、恥ずかしがらずにやってほしいですね。

郷司　最近の人は、できるんじゃない？

吉野　まずはエンディングまでいけるようにガンバって下さい。その後で、得点を気にしてプレイしてもらえると、このゲームの奥の深さが分かると思います。お酒でも飲みながらプレイして下さい。

――お酒は外せないんですね。

吉野　イメージ的には、筐体の横にビールを置く缶ホルダーがあって、それを飲みながらやってほしいです。

郷司　実はやり込んでいくと、ニトロを使う場所にしても、プレイヤーの選択によって、タイムが大幅に縮んだり、最高速度がもっと伸びる場所があったり……、攻略するポイントとしてはかなりあると思います。やり方によっては楽にクリアできることもありますし。奥の深さも持っているので、末永く遊んで頂きたいと思います。

外国人プレイのススメ

株式会社SEGA-AM[illegible]
企画開発部
吉野 慎一
[illegible]ゲームコーディネーターとして、販売から制作まで幅広く担当。これまでは鈴木裕氏の元で『シェンムー』1&2を制作。アーケード作品は、今作が初めて。

セガ　メカトロ研究開発部
第1クリエイティブセクション
プロデューサー
郷司 和宏
今作のクリエイティブプロデューサー。ゲームの方向性やコンセプト、ムービーシーンのコンテなどを担当。これまでの代表作は、『ゲットバス』『18ホイーラー』など。

音声認識の仕組み

"ルート66"の音声認識には、"シーマン"と同じ、L&H社の音声認識エンジンが使用されている。発音した言葉を、さまざまなデータで検証し、ふるいにかけるシステムである。雑音の多いゲームセンターでも対応できるよう、マイクも専用に制作されたものなのだ。

このゲームを楽しむには、モンスターマシンで大陸をかっ飛ばす、コンボイ野郎になりきることが大事だ！

本物そっくりな無線機。手を離すと勝手に戻るようにゴムヒモを付けるのが最近のはやり。ゲーセンでも真似れば

ハンドルの周りに、所狭しと並ぶ謎のスイッチやメーター類。絶対必要ないスイッチだらけだと思うけれど、そこが

アメリカ大陸を貫く「ルート66」。男たちは語る「いろんな場所に行けて楽しいじゃないか」。そこは俺たちの

66のオキテ　その4：本筐体はワイパー完備。開発中には、建物に飛び込んだときに窓に付着した食物などをワイパーで取り除くという、壮大な小ネタがあったらしい。その5：本物のルート66の全長は、およそ4000km。しかし、コンボイは給油せずにその距離を完走できるらしい。　その6：しかも、制限速度がちゃんとあり、ポリスがヘリで見回っている。

BEAT♪MAXIMUM

やってみよう！　チャレンジモード！

一応、ノーマルモードも一通り遊べるようになって、ポップンが面白くなってきたな〜と感じている皆さん、安心するのはまだまだ早い！　「ポップンミュージック」には、ほかの音ゲーにはない、独特の趣向を凝らした「チャレンジモード」が存在しているのです！

チャレンジモードの仕組みを解説！

基本的なルールはノーマルモードと同じ。うまくボタンをたたき、規定値を下回らないようにゲージを溜めて演奏を終了すればステージクリア。だが、ただフツーに演奏するのではなく、いろいろな条件やアクシデントを自分で設定してしまおう！　というのがチャレンジモードの主旨なのだ。

設定できる目標は「スコア」や「コンボ数」をはじめとして、実にさまざまな種類が用意されている。このほかにもプレイの直接的な障害になる「おじゃま系」もいろいろと設定可能だ。いかに妨害をかいくぐって演奏を成功させるかが実に熱い。設定したノルマが達成できずとも、ノーマルモードと同じようにゲージさえ規定値を越えていればステージクリアとなるので、初めての人もいろいろと試しながら遊ぶことができるぞ。でも、おじゃま系のノルマには手強いものが多いので、慣れるには時間がかかりそう？

まずはノルマを選ぼう！

数あるノルマの中から、二つを選んで組み合わせることができる。もちろん、ノルマは一つでもゼロでもいいのだが、いろいろなノルマを組み合わせることにより、思いもよらぬ楽しいプレイが生まれることがあるぞ。

お次は曲の選択だ！

ノルマ設定が終わったら、今度は演奏する楽曲を選ぶのだが、ここでも楽曲の難易度によって「チャレンジポイント」が設定されている。簡単な曲で難しいノルマをクリアするか、安いノルマで激ムズ曲をクリアするか……悩むところ。

そして結果発表ーッ！

クリア後のエンディングは、獲得したチャレンジポイントによって変化するので、気合入れて獲得すべし。なお、エンディングのご褒美には「キャラグラフィック」「ムービー」「エクストラステージへのご招待」などがある。グラフィックとムービーは数種類あるので、全部見るのが大変そう!?

新しいワクワク、ただいま大増殖中！

まだまだ寒い日が続くけど、ポッパーのみんなは元気にボタンたたいてる？　今回はひみつ情報の公開もありますよ。

担当：よしヲズ（一人）

スコア系チャレンジ！

ノルマ種類	解説
なし	ノルマを無しにできる
5,0000点以上	ノルマ以上のスコアを出してクリアすればOK！　比較的達成しやすいが、曲者は「2万5千点以下のFEVERクリア」。コンボをつなげず、ロースコアで小刻みにゲージを溜めるのは大変だぞ。
60,000点以上	
70,000点以上	
80,000点以上	
90,000点以上	
95,000点以上	
25,000点以下FEVERクリア	
100,000点以上	

ノルマ種類	解説
MAXコンボ50以上	設定したコンボ数を達成すればノルマクリアになる。点数ノルマと相性がいいので、一緒に設定できれば非常にいい感じなのだ。なお、400以上のコンボ数になると、総ポップ君の数が400に満たない曲は選択できないぞ。気を付けよう。
MAXコンボ100以上	
MAXコンボ150以上	
MAXコンボ200以上	
MAXコンボ250以上	
MAXコンボ300以上	
MAXコンボ400以上	
MAXコンボ500以上	

ノルマ種類	解説
BAD100以下	純粋にバッド数をどれだけ押さえられるか？　を主眼に置いたノルマ群である。「ALL GERAT」よりも「ALL GOOD」の方が熱そうな気がするのは気のせいだろうか。
BAD50以下	
BAD20以下	
BAD10以下	
BAD5以下	
NO BAD	
ALL GREAT（BAD、GOODなし）	
ALL GOOD（BAD、GREATなし）	

アルカディアでは、ポップンミュージックをはじめとした、音ゲーの記事を書いてくれるライターを募集中だ！　本誌で連載している「ビートマキシマム」での紹介記事や「ポップンな関係」でのインタビュー記事の作成など音ゲー関連のお仕事は盛りだくさんだ！　応募条件は、18歳以上（学生は不可）で東京近郊の方、日中に自由な時間を取れる方であればOK。（続く）

襲い来る恐怖！ 妨害系ノルマの魔の手を見よ！

画面の中央で、対戦相手がダンスを踊って妨害する！　踊りに見とれていると大変なことに。

妨害系のノルマは一つでも厄介なのに、二つのノルマの組み合わせを行なうと、さらにエキサイティングなプレイを楽しむことができるぞ。楽しい組み合わせを見つけたら、友達を強引に誘ってでも遊ばせてみるのもオツな感じ。いろいろな組み合わせをどんどん試してみてはどう!?

ノルマ種類	解説
Hi-SPEED×2	ポップ君が2倍の速さで落ちてくるよ
SUDDEN	消えたポップ君がいきなり現れる！
ビートPOPくん	ポップ君がビーマニシリーズのオブジェになるよ
ダンス	キャラクターが画面の真ん中で踊っちゃう！
分身＋Hi-Speed（×2）	ポップ君が分身しながら高速落下！
バラバラポップ君	ポップ君の大きさがランダムに変化！
地震でグラグラ	フィールドが大きく揺れちゃうぞ
HELL	1ミスするだけでゲージが急速減少！
FAT　POPくん	でっぷり肥えたポップ君が落ちてくる！
キャラクターPOPくん	ポップくんが対戦相手の顔になっちゃうぞ
Hi-speed（×4）	ポップ君が4倍の速さで落下！
オジャマ攻撃！	対戦相手がポップ君の落下を邪魔するぞ
ロケット＋Hi-speed（×4）	4倍速の落下と急加速！　これは手強い

FAT＋キック！

FATポップ君とジャム攻撃のキックの組み合わせ。ただでさえ狭いフィールドが大変なことに！

ポップ君の顔が全て対戦相手の顔に！　対戦相手次第では破壊力抜群の攻撃になるかもよ。

全ての障害を乗り越えて、目指せチャレンジマスター！

ノルマ種類	解説
暴走POPくん（蛇行）	ポップ君がくねくねと落ちてくるぞ
ジャム攻撃（パンチ）！	フィールドが横に圧縮されちゃう！
ジャム攻撃（キック）！	フィールドが縦に圧縮されるのだ！
しろPOPくん	ポップ君がすべて白一色に！
EXCITE	ポップ君がラインをずれながら落ちてくるぞ
にせPOPくんの嵐	偽のポップ君が大量に落下！
暴走POPくん（らせん）	ポップ君がらせん状に落下してくるぞ
最初から最後までおじゃま	常にお邪魔のされ放題！　キツ！
HIDDEN＋SUDDEN	ヒドゥンとサドゥンの合体攻撃！
EXICITE＋お邪魔	ラインずれ落下プラスキャラのお邪魔！
ジャム攻撃（上下逆さま）！	ポップ君が下から上に流れていくぞ
暴走POPくん（らせん）＋Hi-Speed	らせんを描いてポップ君が急速落下！
HIDDEN＋SUDDEN＋Hi-Speed	究極の複合攻撃！　譜面を覚えなきゃ無理！

反射神経や動体視力も大切だけど、やっぱり重要なのは「譜面を覚える」ことかな。暴走ポップ君に惑わされなかったり、ニセポップ君などを見抜くのは「いかに譜面を覚えているか」にかかっているところもあるので、繰り返しプレイして得意な譜面を作っておこう。

画面を覆うニセポップ君の嵐！　多人数でやってもノルマクリアはキツイかも！

圧縮されたフィールドの中は、全部白一色！　とても見分けが付きにくいんですけど！

普段とは逆にポップ君が流れちゃう。いきなり発生する画面反転に惑わされるな！

ポップン7ディレクター・斎藤さんが語る
『チャレンジモードのススメ』

[illegible]

ポッパー必見！ 隠し曲出現条件一挙公開！

みんなが気になってた、シークレットナンバーの出現条件を教えちゃうぞう。君はいくつプレイできたかな!?　出現条件を見て「よく俺こんなの出せたなー」とびっくりする人もいるであろう。

ジャンル	曲名	アーティスト	出現条件
WINTER POP	White Lovers	新谷さなえ	ステージ1、またはステージ2で、スコア・コンボ数・GREAT数・GOOD数・BAD数の数字中に7が7個以上含まれている。
SOFTROCK LONG	Homesick Pt.2 & 3	ORANGENOISE SHORTCUT	ステージ1、2共に『ROCK'N'ROLL』『HIPROCK』『SURFROCK』『GLAMROCK』『HARDROCK』のどれかを9万点以上でクリア。ステージ1、またはステージ2で『LOUNGE POP』を9万点以上かつ227コンボでクリア。
PECIAL ENDING2	Ending Theme of pop'n music 6	Original Ceder	ステージ1、又はステージ2で難易度（★）7以上の曲を10万点でクリア。ステージ1、ステージ2共に10万点でクリア。
NEWAGE REMIX	龍舞 ~DRAGON DANCE Revision-2	WORLD SEQUENCE	ステージ1、又はステージ2で隠し曲以外の新曲を55コンボでクリアする。
J-GARAGE POP REMIX	Miracle Moon ~L.E.D.LIGHT STYLE MIX~	Togo Project featuring Sana	ステージ1、又はステージ2で『J-ALTERNA』『DISCO HOUSE』のどれかを37コンボ以下、3万7千点以下でフィーバークリア。スコア・コンボ数・GREAT数・GOOD数、BAD数の下2桁が37のものが三つ以上ある。
NIGHTOUT REMIX	透明なマニキュア moonlit mix	Kiyommy+Seiya	ステージ1、ステージ2共に『TECHNO KAYO』を9万5千点以上でクリア、または『PRECIOUS』を9万点以上でクリア。

ゲー事典
ぜひ「やってみたい！」という方は、履歴書と「自分が本誌でやってみたい音ゲー企画」と「音ゲーへの想い」を800字ほどにまとめてアルカディア編集部まで送って下さい。
宛先：〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部・ポップンライテル係

初心者大歓迎

今から始める BEATMANIA beatmania™ 7thMIX

BEATMANIAに興味はあるんだけど、イマイチプレイに踏み切れない……「流石に今から練習してもなぁ」……というアナタ！　はっきりいってまだまだ間に合うんです！　7thMIXで追加された曲を使ってBEATMANIAの基礎を学び、初プレイしてみてはいかが!?

今回紹介する曲をFREEモードで繰り返し練習しよう！　BEATMANIAの譜面パターンの基礎が詰まっているため、上達間違いなし！　こんな面白いゲームをやらないってのはもったいないんじゃない!?

担当：ハメコ

1ST STAGE

1ST STAGE

R&B

BABY BABY GIMME YOUR LOVE 2002

DIVAS

BABY BABY GIMME YOUR LOVE 2002/Normal

DDRからのREMIXであるナンバー。BPM（曲のスピード）が遅めなので、「譜面を見てから取る」ということが比較的やりやすいため初心者にオススメ。

それでは、この曲を通してBEATMANIAの基本的な譜面パターンを説明していこう。

STEP 1 基本的な8分押しを覚えよう

まずは基本中の基本となる、8分間隔でオブジェが降ってくるパターン。BPM96とスローテンポな曲のため、クリアできる人もいるだろう。これがクリアできないという人は「鍵盤がどこにあるか分からない」という人が多いのでは？　そこで、左の写真のようにあらかじめ鍵盤毎に担当させる指を決め、後述のスクラッチが来るまでは鍵盤の上から動かさないようにしよう。

STEP 2 8分のスクラッチ

BEATMANIAがBEATMANIAたるゆえんであるスクラッチ。8分間隔のスクラッチであっても、慣れない人には難しいのでは？

そこでまず、スクラッチの位置を把握しよう。基本的には常に鍵盤の上に指を置いておきたいが、画面上にスクラッチのオブジェが見えたらすぐにスクラッチを意識するようにしよう。そして、スクラッチを「軽く奥に押す」感覚でプレイするのがコツ。

STEP 3 簡単な16分の譜面

後々にアナタを困らせることになるのが16分間隔のオブジェだ。この曲にも少し登場するので、ここで軽く予習しておこう。

このパターンでは、左白鍵～左黒鍵～中白鍵と押さなければならない。そこで、考えられる押し方の一つを写真に載せてみたぞ。

まず左白鍵を左手人差し指で取り、左黒鍵を右手人差し指、中白鍵を右手親指で取るのがある程度やり易いだろう。

ハイスピードについて

ハイスピードモードとは、BPMが上がるワケではなく、オブジェが降ってくるスピードが速くなるだけである。ハイスピードを上げれば上げるほどオブジェの表示間隔が開き、降ってくるスピードも速くなる。速さは三段階あり、ハイスピードオプションを付けないものをノーマルスピードとすると、オブジェの表示間隔は四種類存在する。オブジェの間隔が開くことにより、一つ一つのオブジェに集中することができるため、スコアアタックには最適といえるのだ。また、濃い曲の詰まったオブジェを見切るのにも便利といえるだろう。

HISPEED3　HISPEED1　NORMAL

ゲー事典　ハイスピードを含むオプションは、コイン投入時のタイトル画面でEFFECTキーを押すか、曲選択画面でEFFECTキーを押すことによって選択することができる。曲選択時にオプションが変更できる点を利用し、BPMが早い曲をプレイする際はハイスピードを切ったり、逆に遅い曲をプレイする際はハイスピードを入れるなど、上手く活用していきたいところ。

2ND STAGE

STEEL CAGE/Normal

BPM125と、ちょうどよい速さのコアなナンバーで☆×3にしてはかなり難しい部類に入る。なかなか難解なオブジェパターンが登場するので、初心者にとっては練習しがいのある曲になっている。

STEP1 皿＋鍵盤の一例

このパターンはかなり難しい。スクラッチと同時に鍵盤が押せないということはないだろうか？　そこで登場するのが「鍵盤とスクラッチを共に右手で取る」テクニック。右白鍵を右手親指で押して、それを支点にし、小指でスクラッチを押すor引いて回そう。最初は難しいかもしれないが、これを覚えておけば後々まで役に立つこと請け合いだ。また、ここの中白鍵は左手でフォローしよう。

STEP2 16分スクラッチ

終了間際の16分スクラッチ。気を抜くと一気にゲージが減り、FAILEDになってしまうことも珍しくないので注意しよう。

さて、このように詰まったスクラッチの取り方だが、押しと引きの交互スクラッチをマスターすることにより、簡単に取ることが可能だ。最初のスクラッチを押して取り、次を引いたあとそのまま押し、最後をまた引いて取るのだ。

FINAL STAGE

LIGHT MOTION

さて、最後のナンバーでは、16分間隔のオブジェが多く登場する。BPMは154となかなか早めとなっているので、オブジェを見失わないようにしよう。この曲が楽々とプレイできるようになれば初心者を脱出したと言っていい。

STEP1 少し複雑な16分階段パターン1

このナンバーの基本的な譜面パターンである、16分間隔で迫るオブジェ。図のように鍵盤毎に番号を対応させて説明していこう。

右手を多用する運指となるが、3を右手親指で取り、5を右手中指で。3を再度右手親指で取って、4は右手人差し指で取り、2を左手人差し指で取り、最後の3を再度右手親指で取ればOK。指ごとの対応鍵盤は変えないのが望ましい。

STEP2 少し複雑な16分階段パターン2

これも、16分間隔のオブジェが多いノート。STEP1とは違い、最後にスクラッチが入ってくる点が難しいといえる。

それではやりやすい運指を紹介しよう。3番を右手親指で取り、1番を左手親指で。次の4番を右手人差し指で取り、3番を再度右手親指で取り、最後の1を左手親指で取りつつ、右手でスクラッチ。これで無理なく取れるはずだ。

STEP3 階段とスクラッチ

さて、曲の終盤で登場するこのパターンは、途切れ途切れの16分にスクラッチが入るという譜面になっている。スクラッチの位置さえ掴んでいれば何の問題もなくこなせるだろう。

今まで通り、1を左手親指、2を左手人差し指か、右手人差し指で残りは右手で取れば問題なく押せるだろう。注意点としては5～スクラッチが16分となっている点だけだろう。

STAGE CLEAR

この三曲が余裕を持ってクリアできるレベルになれば、もはやNORMAL譜面は制覇したも同然だ。また、それに加えHARD譜面もある程度まではクリアできるようになっている。ある程度の曲をクリアしていくことにより、未クリア曲をクリアするという楽しみを感じてほしい。練習を積み重ね、全曲クリアを目指そう！

今後出てくる難曲も、基本は今回紹介した譜面パターンと、今回の攻略ではあまり触れていない「同時押し」の組み合わせになっている。だが、指を鍵盤から外さないというセオリーを守れば、必ず克服できるようになる。また、苦手なパターンを意識して練習するのが肝心だ。うまくなるために、繰り返し練習することを忘れないように。

INTERNETRANKINGについて

『beatmania6thMIX』で開催したBATTLE OF THE CLIMAX2001の上位6名で結成したビートマニアのスーパーゲーマーユニット「beatmania TOP RANKERS」の入れ替え戦（リベンジマッチ）として、『beatmania7thMIX』のインターネットランキングが開催されるぞ。

このランキングでの上位6名は、次回作の制作ミーティングに参加することができるのだ。

上級者のみんなは自分の作った譜面を本家に入れるチャンスだぞ！　ぜひとも参加しよう！

ゲー事典　さて、今号が出る頃には7thMIXがもう街中にも出回ってるハズ。初心者のみなさんは今から始めても遅くはない！　とりあえずコインを入れるところから始めてみてはいかがだろうか？　また、上級者諸君はぜひともインターネットランキングに挑戦しよう。優秀な成績を収め、次回作の譜面制作権を勝ち取ろう！

吹き荒れるもじの嵐だ!!

ことばのパズル

もじぴったん™

ノーマルモードは、もうクリアできたかな？　ステージ数はボリュームがあるので、苦手なステージは避けて通るのも一つの手。だけど全部クリアしたいよね！

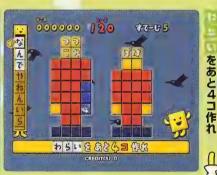
　稼働時期：稼働中　Text：閃屋

例題を解いて考え方を覚えよう

ここでは、スキルアップのための例題として二つのステージを挙げてみた。下の解答部分は隠して、紙に書いて解いてみよう。

例題Aは「すべてのマスをうめろ」系のノルマを持つ中では、比較的簡単なステージ。このノルマは、文字を使い切らなければならない場合が多いため、最後の方で置けなくなって苦労しがちだ。

そして例題Bは、「特定の単語を一定数作る」というノルマの中ではやや難度が高いステージ。ここでは、必要な文字をどこに置くかが考えどころ。それ以外の余分な文字は、使わないスペースで消費する方針で解いていこう。

例題A　すべてのマスをうめろ　#28

きりんごりららさいさるぞうへびらいおんらくだ（※使用可能な文字は、常に一番上の1文字のみ）

例題B　わらいをあと4コ作れ　#78

なんでやねんいらいらするわーいらんことといわんでええねんかなわんわーきらいやねんやらしいわーもうええわ（使用可能な文字は、上から3文字のみ）

解答例と考え方（例題A）

すべてのマスを埋めるノルマのこのステージ。フィールドには、最初に「しまうま」という単語が配置されているので、ここから上に向かって言葉を伸ばしていこう。使える文字が列の最初の一字に限られていて、文字の並びも50音順ではない。

置き方のコツとしては、単語になりにくい「ら」や「る」などの文字を散らして配置することを意識しよう。また、最後の文字が「だ」なので、これの置き所を考えて埋めていかないと、一番最後になってこれ以上置けないという状況に陥りがち。置けなくなったら、迷わずいくつかの文字を戻して、置き直そう。

最後の方で詰んでしまわないために、「ら」や「ご」は散らして置いていこう。

これはあくまで一つの解答例。きちんと全部埋まったかな？

解答例と考え方（例題B）

規定の単語を作るノルマの場合は、その単語をどこに置くかを考えよう。ここでのノルマは3文字なので、「わ」から置く場合はその右に2マスの空白を空けておくように気をつけよう。また、このステージの場合、向かって左の、人に見立てたフィールドの右手部分に文字を置くと回転して、右のフィールドへと橋渡ししてくれる。これを使えば、左から右へと無駄なく文字を置き進められる。

この解答例では「わ」を2回使用して、横書きと縦書きで効率よく「わらい」を作っている。そのためには、最初に単語を作る場所を決めておくことが重要だ。

まずは左のフィールドで二つの「わらい」を作った。ここで右に渡る。

「とら」から「わらい」を作成。同じ「わ」を利用してもう一つ「わらい」を作る。

もじぴ事典

自席にルアー雑誌やバス釣りビデオを置き散らす、ダメ編集イタキョーのトライ。開幕の「しまあじ」、そして「あ」からの縦置きに持っていって「へらぶな」とは、釣りっ子らしさ大爆発の元気な攻めっぷり。そして最後は何故か、悩みながらの「きんぎょ」。金魚、釣るんスか？

「生き物、好きなんだよ」

とのこと。他のステージでは「リール」や「ルアー」で難無く「ー」を消費していた。

ハッピー指数は……

…に偏った、釣りっ子らしいグラ

理屈を言わせれば右に出る者はいない元師のプレイ。「システム」「しがらみ」など大人なコンボを決め、「テリブル」に持っていったが、この単語が入っていなかったため横列の「ガソリン」で完成。

「ラーっていうエジプト神話のマイナーな神様の名前があったんで、他の神様もあるかと思って探したら、ホルスは無いんだよな」

などと宣っていた。そんなの探すか普通？

期待通り、エロスに満ちあふれた柵ワールドが炸裂！　迷い無しに置いた「しもねた」の右縦列には「たまきん」が、そして「ロリコン」の上には本誌に掲載できるのか？　というきわどい単語も……。想像したい人だけ、妄想の翼を広げてみよう。最後に、

「やおいっていう単語もありましたよ」

と、にこやかに教えてくれたことも追記しておく。侮りがたし、柵太郎!!

ことばを作るコツ

前号のおさらいになるが、単語を作るときのコツについてここでもう一度確認しておこう。単語は基本となる2文字から広げていくのがポイントだ。

文字を置くときは、フィールドに元から存在する文字に隣接させて単語を作る。従って、最低の文字数は2文字からとなるわけだが、これをさらに3文字以上に引き伸ばして単語を作ることが重要になってくる。ステージによっては、これを利用しなければノルマを達成できないのだ。

例えば、「える」という単語から「みえる」を作り、さらに「まみえる」と文字を追加していく。これが理解できたところで、以下のギミックの話に移ろう。

シチュエーションに応じて置こう！

90°

180°

回転する印のついたパネルのあるステージは、フィールドが全体回転する場合と、部分的に回転する場合がある。全体回転するステージは、これから作る単語の向きが、作った後でどう変化するかに注意しよう。部分回転する場合は、置いた文字がどこに移動するかに注目しよう。

矢印パネルに文字を置くと、床が移動する。「置いたら動いた」なんてことの無いように、床を動かすために文字を置くことを意識しよう。動く床は、色分けされた同色の部分だけだ。次に、床を早く移動させた方がいいのか、待った方がいいのかを状況に応じて判断。わからなければとりあえずガンガン置き、後で戻して考え直すといい。

部分回転する島が複数あるステージでは、言葉を作りにくい文字を避けて置くとはまりにくい。

このステージは、一つの島ごとにたっぷり言葉を作って島を移動させよう。接触したら島同士をまたいで単語を作ろう。

もじぴクイズ

クイズに答えてグッズを手に入れよう！　正解者の中から1名様に、ナムコ様提供のもじぴったんパンフレット＋POPをプレゼント！　では問題。以下のナムコ用語で、ゲーム中に単語を作っても言葉として反応しないものが1つ交ざっています。それはどの用語？　分かった人は、解答、住所氏名年齢をハガキに書いて奥付の宛先「もじぴったんクイズ係」まで送ってね。

1. [illegible]
2. [illegible]
3. [illegible]
4. どるあーがのとう
5. [illegible]
6. [illegible]
7. [illegible]
8. りっじれーさー
9. [illegible]
10. わんだーもも

※締め切りは、2月28日当日消印まで有効。当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。

れんらくじこう

…合は言葉として反応してくれない　これは「もじ道場」で善之字元師が言っている通り。ゲーム中で使用できる単語かどうかを確認したように、ひたすらマイジャンルの単語を探してみるのも楽しいぞ。

今度はプラスで頭脳フル回転!!　パトラ子またまた頑張りますぅ～！

思考型落ち物パズルゲーム「クレオパトラフォーチュン」が6年を経て帰ってきた。ミイラや棺を消す基本ルールは変わらず、ブロックの種類やアイテムに新種が追加。おちゃめな主人公・パトラ子も健在で、今度はライバルキャラ、ゼノピアも登場！　王女の座を奪い合う、熱いストーリーが始まる。

メーカー：アルトロン/タイトー
ジャンル：パズル
1レバー+2ボタン
板：NAOMI

Text：閃屋

パトラ子は女王になって
エジプトを治めていたんですぅ。
そんなある日、謎のミイラの大群と
悪い女の子が攻めてきて、パトラ子の
神秘の王冠を盗って行っちゃったですぅ!!
ふぇ～ん。
それに、その子は女王の座まで奪おうとするですぅ！
神秘の王冠は女王の証なんですぅ。
もう、許さないですよぉ！　むぅ～！
あの子のお城まで行って、
王冠を返してもらってくる
ですぅ！

ミイラや棺が降りそそぐ

クレオパトラフォーチュンが前作の基本ルールを踏襲しつつパワーアップして、「プラス」を付けて帰ってきた。

今回は巨大な岩や、三つのブロックが組み合わさった固まりなど、度肝を抜く巨大なものが落ちてくるぞ！

ほかの落ち物パズルと比べると、特殊な性質のブロックが数種類あってルールがやや難しいので、前作を知らない人は、最初に左ページをちょこっと読んでからトライしてみよう！

ゼノピアのひみつ♥

誕生日：不明
年　齢：10歳
身　長：136cm
体　重：36kg
スリーサイズ：計ったことないので不明
出　身：パルミラ
趣　味：貴金属収集
野　望：世界征服

誕生日：不明
年　齢：不明
身　長：159cm
体　重：45kg
技　：神秘ですぅ～
バスト：74cm
ウエスト：58cm
ヒップ：77cm
出　身：古代エジプト
（プトレマイオスのお家）
趣　味：コスプレ

モードは四つ

前作から、がらりと様変わりしたモードには、ひたすら消し続ける「エンドレスモード」、10分以内で10ステージのクリアタイムを競う「タイムアタック」、ゼノピアとパトラ子が王女の座を争う「ストーリーモード」がある。当然、友達と盛り上がれる2P対戦も用意されているのだ。

2P対戦モードでは、1P側がパトラ子、2P側がゼノピアとなって対決する。連鎖を起こして、相手のフィールドにブロックを送り込め！

タイムアタックでは、ブロックを消して画面右下のゲージを満タンにすれば、ステージ（レベル）が上がっていく。10分以内でとにかく早く10ステージをクリアしよう。

何と、パトラ子がいっぱい！　頑張ればこんなご褒美CGが見られるのだ。このほかにも多数のバリエーションが用意されているらしいので、探してみよう。

ですぅ事典　体操着、スクール水着、魔女っ娘パトラ子のほかにも、たくさん用意されているパトラ子CG。このほかの一部を挙げると、チアガール、看護婦、メイド、メガネ+学生服、ブレザー、チャイナドレス、巫女、バニーガールなどなど。さらに、評価で「Master」を取得すると、豪華なご褒美が待っているみたいですぅ……至急確認するですぅ!!

ルールをしっかり覚えて、レッツ神秘！ですぅ。

基本ルール

上から落ちてくるブロックを「囲み消し」と「並べ消し」を使って消していこう。落ちる途中のブロックは、二つのボタンで左右に回転、レバーで左右移動させせられる。狙った位置に落としていこう。画面の上まで、ブロックが積み上がってしまうとゲームオーバー。宝石をたくさん消して出現したアイテムは、囲んで消せば効果が発揮されるぞ。

操作方法

ブロックの移動

ブロックの左回転

ブロックの右回転

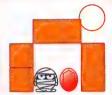
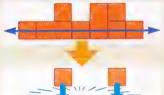
まずは岩ブロックで囲もう「囲み消し」

基本は「囲み消し」。まずはこれを理解していれば、そこそこ進むことができるだろう。フタを閉めるように意識しよう。

ミイラ、宝石、棺、アイテムは、岩か壁で囲むと消せる。

ミイラを囲むときに注意！

ミイラだけを岩で囲んでも消えない。ミイラを消すときには棺、宝石、アイテムのどれかと一緒に囲むようにしよう。

横一列に並べると「並べ消し」

岩は囲み消しでは消えないので、並べ消しに頼るしかない。ミイラや棺、宝石もうまく横一列に並べれば消えるよ。

同じブロックが横一列に並ぶと、矢印の部分が消えて……

残ったブロックが落ちてくる。うまく利用して連鎖させよう。

横一列でないと消えない！

並べ消しで消すときには、ブロックが横一列に並んでいないと消えない。右の図を参考にしよう。

これが落ちてくるモノ

岩		形は大小さまざま。ほかのモノを囲みつつ、この岩も一列に並べて消していこう。
ミイラ		大と小がある。棺か宝石、アイテム各種と一緒に囲むか、一列に並べれば消せる。
棺		岩で囲むか、一列に並べると消える。ミイラを消すことに利用しよう。
宝石		岩で囲むか、一列に並べれば消える。たくさん消せばアイテムが落ちてくるよ。
アイテム		宝石を消した量に応じて出現（詳細は右表）。囲み消しで消すと、発動する。

先へ進めば進むほど容赦ないブロックの猛撃で頭はパニック……。LV.50以降を一度は見てみてね。いや本当に。

ストーリーモードの画面

宝石レベルって？

常にレベル分の倍率が、得点にかかっているのでかなり重要。レベルは全部で五段階。三連鎖すると1レベル、四連鎖で2レベル……とアップする(※)。

アイテムゲージの意味は

このゲームでは、アイテムは非常に重要！五色の宝石を消すと、消した色ごとに同色のアイテムゲージのメーターがたまっていき、一杯になるとその色のアイテムが出現する。各色のアイテムの効果は以下の通り。

	青色は、ハンマーが岩ブロックをすべて破壊する。
	赤色は、火柱が立ちフィールドのミイラをすべて焼き払う。
	緑色は、ナイフが2マス以上の岩を小さく切り刻む。
	水色は、洪水が起こり下3ラインが全て消える。
	黄色は、砂時計でブロックの落下スピードが落ちる。

（※）宝石レベルはこのほかにも増える要素があり、画面内のブロック全てを消したとき（パーフェクト）にも、一気に2レベル上がりますぅ。また、二連鎖では全く影響がない、というわけではなく、宝石メーターの値が少しだけ増えるんですぅ。ただし、現レベルのMAX以上には増えません。時間が経つと、宝石メーターは少しずつ減っていってしまいますぅ。

牌は剣よりも強し!

稼働時期：好評稼働中
ジャンル：麻雀
操作方法：1レバー+2ボタン
メーカー：カプコン
使用基板：CP-SYSTEM II

壱 君主を選択

ゲームを始めて最初に行なうのは、プレイヤーの分身となる君主の選択。

選択できる君主は、劉備、曹操、孫権、呂布と三国志でおなじみの面々。

気付いた人もいるかもしれないが、この4人、91年にカプコンが発売した『クイズ三國志』でもプレイヤーキャラクターとしても登場しているのだ。

弐 攻め込む国を選択

君主を選択したら攻め込む国を選択。自分の領土と隣接している敵国の領土か、空白地を攻めることができる。

敵武将には「智力」と「武力」(後述)が設定されている。この値を目安にどこを攻めるか考えるのがクリアへの近道になるだろう。

また、敵国がこちらへ攻め込んでくる場合もあるので気を付けよう。

参 いざ対決!

攻め込む領土を選択すると対戦開始。内容はオーソドックスな二面打ち麻雀勝負だ。自分の持ち点は15000点で始まり、敵武将の持ち点をゼロにすれば勝利、その領土を自分のものにすることができる。

また、武将によって配牌や、和りやすい役の傾向があるようだ。うまく見極めていこう。

「智力」と「武力」

四 勢力を拡大しよう

こうして敵武将を倒していき、すべての領土を自分のものにすればクリア。

敵国もどんどん勢力を拡大してくるので、それに負けないよう頑張ろう。

プレイヤー紹介

「裏切り者」というイメージが強いが、武力ではほかに並ぶものの無い呂布。きっとその豪快な性格に似合った、大きな役重視の立ち回りができるだろう。

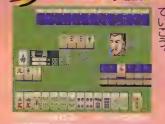
用兵術に優れており、豊富な人材を活かす才能があったという孫権。その人材をうまく使って、領土を広げていくことができそうだ。

優れた武将であり、兵法家であった曹操。常に多くの策略をもって戦場に赴くことから、特殊な役や複合役を和りやすいのだろうか。

劉備というと、「仁義に厚い徳の人」というイメージが強い。そのため、他の君主に比べて協力を申し出てくれる武将や軍師が多いのかもしれない。

ゲー事典 たくさんの個性的な武将が登場する三国志には、それぞれの武将を主人公にしたサイドストーリー的な書物がたくさん存在し、その中には面白いエピソードが数多くある。三国志自体は読んだことがあるけど……という人は一度読んでみてはいかがだろう。その重厚な世界に引き込まれること間違いないぞ。

今度は新機能「ストック」が使える!!

上海 ～三國牌闘儀～

いつでもどこのお店でも、人気の高い上海。そんな定番の上海シリーズに最新作が登場。

稼働時期：2月
ジャンル：麻雀牌パズル
操作方法：1レバー+3ボタン
メーカー：童／タイトー
使用基板：TAITO G-NET

TEXT：閃屋

今回はモードが五つ！

毎回気になる新要素だが、「三国牌闘儀」と銘打ってあるだけに、大陸制覇をめざす「三国志モード」が用意されている。また、今回初めて加わった新しいモード「上海改・崑崙」には、ヘルプの代わりにストック機能がある。ほかにはこれまでのシリーズ同様に遊べる「クラシック上海」も用意されていて、盛りだくさんの内容となっている。

上海の基本ルール

知っている人には説明の必[illegible]ールを説明する。フィールド[illegible]の中から、同じ牌をペアで取り除いていき、最大で144[illegible]ゲームクリア。牌の絵の面に[illegible]の面が他の牌に接していると[illegible]見えているもの同士をどんどん取っていくと後の方で手詰まりになることが多いので、[illegible]をよく考える必要がある。
単純なだけに中毒性の高い上海、まだプレイしたことのない人は本作から始めてみて[illegible]ろうか？

クラシック上海

このモードでは、歴代の上海の配列すべてから選択しプレイすることが可能。3作品のうちどれかを選んで(お任せを選ぶと、クラシック上海1～3の各ステージをランダムでプレイ)次に好みの配列を選択したらゲームスタート(上海1は配列が一つだけなので選択不可能)。3作品ともヘルプを使用できるほか、上海3ではピープも使用できる。

モード(シリーズ)	発売	配列の数	使用できる機能
上海1(上海)	88年	1配列	ヘルプ
上海2(上海Ⅱ)	89年	6配列	ヘルプ
上海3(上海Ⅲ)	93年	12配列	ヘルプ・ピープ

[illegible]3の選択画面で、12もの配列がある。

[illegible]うまく消していこう。

段位認定モード

全3ステージでタイムアタックを行ない、段位として評価するモード。初級、中級、上級とクリアしていくごとに平均タイムが表示され、全ステージをクリアすれば段位が表示される。途中で詰んだりタイムオーバーになってしまったら、段ではなく級が表示されてそこでゲームは終了となる。

タイムアタック開始。大急ぎで牌を取っていこう。

途中でゲームオーバーになると、そこまでの平均タイムと級が表示される。

インプレッション

ちょっと空いた時間などにプレイするのにもってこいの上海。今回はモードがたくさんあるので、なかなか飽きがこなさそう。また、これまでに無い新システムの「上海改・崑崙」は、初めて上海を遊ぶ初心者でも長く楽しむことができそうだ。

三国志モード

曹操や劉備といった三国志でおなじみの三人+オリジナルキャラクターから一人を選択し、自国の領地を広げていく。隣国に攻め込むと合戦となり、その国に設定された陣形(配列)で上海が始まる。クリア[illegible]く。諸国を攻め落として、すべてを自国の領地にすることを目指そう。どうやらエンディングは、状況によって変化するようだ。

[illegible]れ難度が異なっている。

[illegible]黒くなっている領地はまだ選べない。

ここではヘルプ機能が使用でき、詰み、タイムオーバーでゲーム終了。

合戦の残り時間から被害状況を想定、これによってランダムでイベントが起こる。

上海改・崑崙

このモードには、新しい機能が用意されている。ヘルプの代わりに新機能「ストック」を使用すれば危機を乗り切れる。邪魔な牌があれば、そ[illegible]。また、詰み状態になってもストックが空いていればゲームオーバーにならず、ストック使用を促す警告メッセージが出るので非常にありがたい。

[illegible]クの使用を促す警告文字が。

[illegible]利そうだ。

対戦モード

ガチンコ勝負なら、詰みを気にせず素早く牌を回収した方がいい？

上海好きの人にはもうおなじみのルールかもしれないが、二人で一つの山を崩して牌を取っていき、その取得数で勝敗を競うモード。
すべての牌を取るか、詰み、タイムオーバーでゲーム終了、結果画面へと移行する。ちなみに、このモードでの配列は、上海2の壱配列に固定されている。

◆ヘルプとピープについて・・・取れる牌を教えてくれるのがヘルプで、重なっている牌の下にある牌を見ることができるのがピープ。どちらも回数制限があるので無闇やたらと使うわけにはいかないが、持っていると非常に便利。ただ、これらを持っていても手詰まりになってからでは遅いので、ここぞというときに使おう。

ロンリーウルフ専用！ ～裏ダブルモード～

二つのタンバリンを使い一人でプレイするモード。当然たたく動作の赤玉は出てこない。両手でタンバれ！
●ゲームモードセレクト画面で上・下・下・下・上・下・下・タンバリンをたたく・上・下

ぶっ続けで踊れ！ たたけ！ ～マラソン～

三曲連続で振り続けよう！ コンボ数も引き継がれるぞ。体力が続くかがクリアの分かれ目!?
●ゲームモードセレクト画面で下・下・タンバリンをたたく・上・上・上・下・上・下・上

残さず見せます！ 隠しモードコマンド！

最後の隠し情報は「スーパーハード」「裏ダブル」「マラソン」といった三つのゲームモードだ。その中でも「マラソン」は一味違う遊び方ができるので、一度は試してみよう。

誰にクリアできるか!? ～スーパーハード～

シリーズおなじみの最高難度！ 筋力・動態視力を限界まで引き出してチャァーレンジィ！
●ゲームモードセレクト画面で（セレクトボタンの）上・下・上・下・タンバリンをたたく・上・下・上・下・上

禁断の黄金、タンバリンエクスタシー 超チェック！ シャカっとタンバリン！

全世界的大反響を巻き起こしたリズムアクションゲームの雄、『シャカっとタンバリン！』シリーズ。今回もまた特大ボリュームの情報をお伝えするゾー。そして、未来研のおにいちゃまたちからステキなプレゼントをいただいたぞ。200ページの読者プレゼントをチェックしてくんなまし！

取材協力：セガ未来研究開発部／池袋GIGO　Text：シャカっ党

祭とタンバリンは江戸の華！

極上のエンターテイメント、それはタンバリン！

「第三回シャカっとタンバリン公式大会 シャカタンパーティパーティ!! チェッ!」リポート！

12/16（日）14：00、池袋GIGOには観客・出場者含め100人以上のシャカタンファンが集結した。参加者の中には大阪や名古屋から駆け付けた猛者だけでなく、なんと香港からのプレイヤーもいたのだ（香港でもシャカタンって大人気!?）。司会の号令で、パフォーマンス部門とスコアアタック部門が開幕！ いずれの参加者も野性全開の究極アクション＆ハイテクニックを連発！ 法すら超えた盛り上がりだったぞ！

スコア部門は、裏ハードの「シーソーゲーム→エキストラ」をクリアしたシュン君が6,062,160点／97%という見事なスコアで優勝を勝ち取った。巨大トロフィー贈呈だ、おめでとう！

クール賞 へっぽこタンバラーズ！
持参タンバリンを使って、Feel the Fate。カッコイイ！

キュート賞 アバレンジャー
最もラブラブのカップルに贈られた（表彰式時相方帰宅）。

コメディ賞 ミニモミ。
どつき漫才チックな演出とダンス構成が審査員にウケた。

プレイシー賞 体操部
各種報道メディアも注目のパーサクぶりだったぞ！

超問題勢力「体操部」の新作はおそろいのハッピを着た神輿プレイ！ 曲はモチロンダンシング！夏祭りだ！

大会はシャカタン童子がスムーズに進行。コントローラーの調整も仕事の一つ。

スコア部門は一曲設定＋エキストラのスコアで競った。当然、全員が高得点を狙える裏ハードを選択（使用率が多かった曲はROCKETDIVE/HIDE）。

大会というプレッシャーとさまざまな要因で、実力が出せなかった人が多かった。それでもエキストラ連発のハイストレベルなプレイだった！

会場は振る気マンマンのシャカタン超人たちで満杯。どいつもいい面構えしてるぜ。

中・日友好！

中国・日本の親善推進！「中日友好コンビ」によるアジア圏友情プレイだ！

大ジャンプ＆濡れ場などの現逮寸前パフォーマンスで乙女の恋を表現した「アバレンジャー」。

皆さまおつかれさまでした！

君もタンバリンのグルーヴを体験せよ！

2002年2月10日
『シャカっとタンバリン！』大会フォース（仮）～チーム戦～

- 大会日時　2/10（日）14：00～17：00（予定）
- 開催場所　池袋GIGO（予定）
- 参加費　1チーム千円（五人分のゲーム代）（予定）
- 参加申込　大会当日の13：30までに全員のエントリーネームを申込用紙に記入して下さい。当日13：30に抽選を開始します。

※詳細はシャカタン公式ページで告知しています
http://www.syakatan.com/info.html
※なお、大会内容は予告なく変更する場合もまれにあります。

シャカっ党事典 こんなにも頻繁にプレイヤーに向けて大会などのイベントを開催してくれる開発スタッフ・セガ未来研究開発部の皆さまは本当にエライ！ アルカディアシャカっ党より、未来研さまへ「シャカっ党的好きなメーカー賞」を強制授与。そして「シャカっ党が選ぶベスト筐体賞」を「シャカっとタンバリン」に捧げます。もちろん「（中略）ベストVGM賞」も!! おめでとう！

ダービーオーナーズ倶楽部Ⅱ
仔育て奮戦記
DERBY OWNERS CLUB Ⅱ

Original Game ©SEGA ©SEGA/Hitmaker,2001

苦楽を共にしたアルカディアは、ついに寿命を迎えて引退！　そこで、アルカディアを父馬にして仔馬を作ることにしたわ。今月からアルカディア二世を育成よ！　親父よりもバキバキに稼ぎまくる馬に育てて、今度こそSSランクに上がるわよ！

12月○日

今日は、愛馬の二代目を作るつもり。愛着のあるアルカディアを父馬にしようと思いながらも、葛藤が生まれたわ……何せこの馬は初めて作っただけにヘタレな調教を繰り返した挙げ句、ムダにレースに出し続けてパラメーターを下げてしまって(※1)、引退させてはみたものの繁殖パラメーターはお世辞にも強そうとはいえないのよね(前号を参照してね)。もう一頭新しい馬を作った方がいいんじゃないかと思って迷っていたら、ゲーセンの馬友達が母馬を貸してあげると申し出てくれた。いやっほー、持つべきものは友達ね！

友達が、アルカディアと系統の違う母馬カードを選んでくれた。今まで気にもしてなかったけど、馬のカードに書かれている「系」とは血統のこと。なぜこれが同じ馬(いわゆる近親)だとまずいのかというと、血が濃すぎると馬の性能によくない影響が出るらしいの。まぁ、自然界の掟って感じかしら？　父馬アルカディアはロベルト系で、友達が貸してくれた母馬はカンパラ系の馬。できた仔馬は、問答無用で父の系を引き継ぐけれど、性能はどっちを強く受け継いでいるか分からない……期待を込めてアルカディアニセイと命名。いっちょ気合い入れて育てるわ！

本日の教訓
馬の代重ねの母は非常に有効だが、とりあえず同系は避けるのが基本。

12月×日

今回は、最初からレースでの走り方を意識した調教をするつもり。私としては差し系の馬を目指したいんだけどなぁ。ところがどっこい、差し馬を意識して調教開始した矢先に、「逃げるレースが得意そうな馬」とコメントが……そうなのかい。まぁ逆らうのも一興だけど、ここはコメント通り、逃げ系の馬に育てることにするわ！　この脚質に関するコメントは調教を二回すると表示されるから、よく見ておくと参考になるわね。

さっそく調教では粘りと切れ味を伸ばしつつ、エサはほとんど毎回出てくるにんじんを与えてスタートを上げるようにしてみた。

アルカディアのときは頭打ちになるまで調教をしてしまい、始めのうちはレース経験がすごく少なかったのよね。今回は早いうちからレースにもばんばん出して、レース経験を上げることも意識してみた。調教を二回すませたら、さっさとCランク限定レースへ。

ゲートが開いたらすぐに三回ほどたたいて先に飛び出し、そのまま先頭をキープ。最後の方で不安になってメーターを使い切るまでたたき、ひとまずこれでBランクにはすんなりと上がれたわ！　よしよし、出だしは好調ね。

本日の教訓
ゲーム中のコメントは、レース展開のほかにも距離適正や、馬場適正も教えてくれる。よく画面を見たり実況を聞いて参考にしよう。

12月△日

DOCⅡは新バージョンになって、バグが修正されたせいか、コンピュータ馬になかなか勝てなくなったわ！　くぅ、何かほかのバグが無いかしら……あるわけ無いわね。これは正々堂々と駆け引きをして勝つしかなさそうだわ。

さて、ここまでで、調教は四回。Bランク以下のレースに出してみた。

三着になってしまったけど、レース経験を積むためにもう一度Bランク以下の1800mのレースにチャレンジ。出だしで素早く三回たたいて、残り700mくらいから200mにかけてゆっくりたたいたら、何とか一着になれた！　うひひ、Aランクに昇格よ！

今まで、馬の体力ゲージを最期まで配分して残そうとしていたけど、無理に残しておく必要はないのね。残り200m辺りでたたき切ってしまっても、ちゃんと引き離していたせいか、一着でゴールすることができたわ。

本日の教訓
ある程度調教したら、負けてもレース経験を積むためにレースにチャレンジするべし。

12月▽日

今日は早速Aランク以下に挑戦してみたけど、全く歯が立たない……たたき方もへっぽこだけど、おかしいと思ったら、馬の体調ゲージが随分減って、真っ青だわ！　こんな体調じゃーほかの馬とやりあったって、勝てるレースも勝てないってなもんよね。早速休養～、ガンガン休ませちゃうわ。温泉で休養して、体調回復！　この後レースに出るとパラメーターがどういう伸び方をしたかというと、スタート、コーナー、末脚の下三本が伸びた。うーん、あまり必要ないところも伸びてちょっともったいなかったかしら？　レースの直前は、伸ばしたいパラメーターを調教してから臨んだ方が良さそうね(※2)。二代目は、初代アルカディアと比べると、パラメーターの伸びる量が多くなってるみたい。馬の個人差にもよるんだろうけど、やっぱり友達の馬と仔馬をもうけて正解だったのかしら！　この先が楽しみだわ。ルル～。

本日の教訓
馬の気合いと体調を見て、休養させよう。これが低いと、レースにも影響が出てしまう。

Q 馬を八回調教してデビュー戦に出したら、二回で出ている馬がいて驚きました。馬をレースに出す調教回数の目安ってどれくらいですか？(東京都／龍電)

A 一概に言い切れないが、二回ほど調教したらCランク限定のレースに出てみよう。一回でBに上がれなくても、続けてレースに出ることをオススメする。レースに出ることでもパラメーターが上がるし、レース経験もたまっていく。Bランクに上がったら、調教を二、三回。Aランクに上がったらまた二回ほど調教しよう。ただし、レース後のパラメーターに注意して、伸びなくなっていたら違うパラメーターを調教し直してレースに臨むようにしよう。

馬事典

※1……レースと調教合わせて大体40回以上カードを使うと、馬のパラメーターが下がり始めるので注意しよう。
※2……前回の補足になるが、レースの直前に調教した能力値が、レース後に上昇する。森林で休養した後でレースに出た場合は、上三本のパラメーターが上がる。

中央大陸に乗り込もう！
対戦ゲームに役立つデータが満載！

今回は引き続き城データ、そして城の攻略が楽になる「召喚モンスターの使い方」をお贈りしよう。

Text：MOMO & C・LAN

ここから本番！☆×4&5の城データ

今回は、中央大陸の両脇を固める☆×4&5の城データを掲載。前回同様に、ポイントとなる城をピックアップして解説していこう。

●BRAVE城

会心の一撃が出やすく、召喚モンスターとの相性がいい（召喚モンスターがトドメを刺す形になるとレベルが上がりにくい）。ガーディアン対策も兼ねて、モンスターカードを持ち込もう。

●WIDE城

ドラゴンまでしか出ないので、パワーアップの大量持ち込みが有効。アイテム欄を圧迫するようなら最初に何枚か使うか、地道に入れ替えながら後で回収に来よう。

●DRY城

RARE城、GREAT城に隣接し、中央侵攻の拠点となる城。落ちているのは攻撃カードばかり。ポーションは20～80が多少ある程度なので、MAXポーションを多めに持っていき、レベルが上がるまでなるべく温存しよう。メダルは消費してしまうが、攻撃カードを惜しまず使うことがポイントだ。

落ちているカードの数がとても多いので、1Fだけ漁って戻ると効率よくマルチファイア、マルチサンダーを集めることができる。

DRY城の1Fを何回も回れば攻撃カードを楽に集められる。宝石が落ちていることもあるので、わずかだが得をすることもあるぞ。

城別出現敵データ（★★★★、★★★★★）

城名	レベル	配当金
TIGHT	★★★★	WIN=100
1F	ブ黄／キラ／スケ	
2F	キラ／スケ／ケム	
3F	スケ／ケム／ゴブ	
4F	ケム／ゴブ／魔道	
5F	ゴブ／魔道／キラ群	
6F	魔道／キラ群／グラ	
7F	キラ群／グラ／タミ	
8F	グラ／タミ／ドラ	
VAGUE	★★★★	WIN=100
1F	ケム／ゴブ／魔道	
2F	ゴブ／魔道／キラ群	
3F	魔道／キラ群／グラ	
4F	キラ群／グラ／タミ	
5F	グラ／タミ／ドラ	
6F	タミ／ドラ／死神	
DARK	★★★★	WIN=120
1F	キラ／スケ／ケム	
2F	スケ／ケム／ゴブ	
3F	ケム／ゴブ／魔道	
4F	ゴブ／魔道／キラ群	
5F	魔道／キラ群／グラ	
6F	キラ群／グラ／タミ	
7F	グラ／タミ／ドラ	
MAD	★★★★	WIN=140
1F	キラ／スケ	
2F	スケ／ケム	
3F	カム／ゴブ	
4F	ゴブ／魔道	
5F	魔道／キラ群	
6F	キラ群／グラ	
7F	グラ／タミ	
BRAVE	★★★★	WIN=160
1F	キラ／スケ	
2F	ケム／ゴブ	
3F	魔道／キラ群	
4F	グラ／タミ／ドラ	
5F	ドラ／死神／マッド／エビ	
6F	マッド／エビ／デモ	

城名	レベル	配当金
[illegible]	★★★★★	[illegible]
1F	ブ緑／ブ黄／キラ	
2F	ブ黄／キラ／スケ	
3F	キラ／スケ／ケム	
4F	スケ／ケム／ゴブ	
5F	ケム／ゴブ／魔道	
6F	ゴブ／魔道／キラ群	
7F	魔道／キラ群／グラ	
8F	キラ群／グラ／タミ	
[illegible]	★★★★★	[illegible]
1F	キラ／スケ／ケム	
2F	ケム／ゴブ／魔道	
3F	魔道／キラ群／グラ	
4F	グラ／タミ／ドラ	
[illegible]	★★★★★	[illegible]
1F	ブ緑／ブ黄	
2F	ブ黄／キラ	
3F	キラ／スケ	
4F	スケ／ケム	
5F	ケム／ゴブ	
6F	ゴブ／魔道	
7F	魔道／キラ群	
8F	キラ群／グラ	
9F	グラ／タミ	
10F	タミ／ドラ	
11F	ドラ／死神	
12F	死神／マッド	
13F	マッド／エビ	
14F	エビ／デモ	
15F	デモ／キン	
[illegible]	★★★★★	[illegible]
1F	キラ／スケ	
2F	ケム／ゴブ	
3F	魔道／キラ群	
4F	グラ／タミ	
5F	ドラ／死神	
6F	マッド／エビ	
7F	デモ／キン	
[illegible]	★★★★★	[illegible]
1F	スケ／ケム／ゴブ	
2F	ゴブ／魔道／キラ群	
3F	キラ群／グラ／タミ	
4F	タミ／ドラ／死神	
5F	死神／マッド／エビ	
6F	エビ／デモ／キン	

表中のモンスター表記　**ブ緑**…ブーニャ緑　**ブ黄**…ブーニャ黄　**キラ**…キラービー　**スケ**…スケルトン　**ケム**…ケムンパ　**ゴブ**…ゴブリン　**魔道**…魔道師　**キラ群**…キラービー群　**グラ**…グランシャーク　**ドラ**…ドラゴン　**タミ**…ターミネーター　**マッド**…マッドブル　**エビ**…エビルアイ　**デモ**…デーモン　**キン**…キングドラゴン　※城ごとの出現モンスターはアルカディア編集部の調べによるものです。

初心者STEP☆UP外伝

ガーディアンハンター偉

ウッス。オレ[illegible]。最強のモンゲーター（アリゲーターみたいだなぁ）を目指して、日々修行に励む18歳。最近城攻めを始めたんだけど、ガーディアンが強いのなんのって！　あきらめかけてたオレに、タク三さんがいろいろアドバイスしてくれたんだ。今じゃいっぱしのガーディアンハンターに成長したと自負している。早速ここで、ガーディアンハントのやりかたを教えてあげよう（偉そう）。

召喚モンスターを使う

召喚モンスター（以下仲間M）がガーディアンに与えるダメージは、自分の三～四倍はあろうかという凄まじさだ。一人じゃ十ターンかかるときでも、仲間Mと一緒なら三ターンもあれば余裕で倒せてしまうんだ。間合いが遠いうちに、サンダーやスピアなんかを打ち込んでおくのも有効だぞ。左ページで動き方を学び、一緒にガーディアンをボコボコにしてやろう。

あ、一つ注意ね。ガーディアンは敵モンスターと違って、攻撃対象がランダムなので、仲間Mが狙われることもある（攻撃しないこともある）。仲間Mを連れて行くときはMAXポーションの代わりにSPを持っていくことを忘れないでくれ。

こうなればたとえキンドラでも恐るるに足らず。ガーディアンだけでなく、初期配置数が多い城でもモンスターカードは非常に有効。

メテオを連発で打ち込む

強力なガーディアンがいることが分かっている場合は、メテオ複数&スピードアップで確実に倒すことができる。ガーディアンを確認したらスピードアップを使いメテオ、一歩下がってメテオ、を繰り返すのだ。少々もったいない気もするが、単発のメテオは意外に使い道がなく、数もそこそこ出るので惜しまずぶっ放すことが大事。

この方法ならデーモンとキングドラゴンが「ギッシリ！」なんて城でも確実に打開できる。メダルはかかるけどね。ちなみにキングドラゴンは四発で昇天だ（魔法使いは三発）。あと、敵が多いときはマルチパニックも使えるぞ。

強烈なガーディアンが登場したらスピードアップを使って、下がりながらメテオ使う。これを繰り返すのだ。

占領することが目的ならそのまま階段まで逃げてしまうのも手だ。ただしその場合補助系のマルチがほしいところ。

ゲー事典　ガーディアンの落とすカード：ガーディアンを倒すと必ずカードになる。候補は①レア度の高いアイテムカード、②宝石（城の報酬WINとは別計算で、強い敵ほど高い）、③倒したガーディアンと同種のモンスターカードの3種。思わぬレアカードが手に入ることもあるのでなるべく倒したい。召喚モンスターもたまにカード化するが、こちらは期待できない。

あなたの仲間

召喚モンスターで戦ってみよう

召喚モンスターは、暗いダンジョン内での数少ない仲間。その性質を理解すれば、強力な味方になることは間違いない。この記事を読んで、ぜひ使い方を覚えてほしい。

召喚モンスター大切にしてますか？

ガーディアンとして使用したいがために、ダンジョン内での召喚をためらいがちな、モンスターカード。使い方を誤るとすぐに倒されてしまうが、その動かし方を理解すれば強力な味方になるぞ。

基礎知識として、仲間Mは同時に三体まで連れて歩けるが、一回の探索中に召喚できるのは最大で十体まで。倒されるたびに呼び出しても、十体以上は呼び出せなくなってしまうことを覚えておこう。

攻撃可能範囲に敵モンスターが複数隣接している場合、仲間Mの攻撃優先順位は左の表のようになっている。敵モンスターの数を確実に減らしたければ、優先順位の高い場所にいるモンスターを仲間Mと協力して倒すようにしよう。

仲間Mを使った攻略法には、『会心の一撃待ち』戦法がある。

まず、プレイヤーが攻撃を仕掛ける。ここで通常の一撃で倒せなくても、続く仲間Mの攻撃で倒せることが多い。さらに通常の一撃で倒せない敵は自分よりもレベルが高いことを示し（例外あり）、これを会心の一撃で倒せればレベルアップできるのだ。さらにプレイヤーの攻撃で倒せなくても、続く仲間Mの攻撃で敵を倒せばノーダメージで戦闘を切り抜けられる。

ちなみに詳細は不明だが仲間Mにもレベルの概念がある。しかし経験値はとどめを刺したプレイヤーもしくは仲間Mどちらか一方にしか加算されないので覚えておこう。

仲間Mを使って戦うときに覚えてほしいのが、数歩先の敵を待つ場合の動き方である。空振りなどで待つと仲間Mが近づいてしまい、余計なダメージを受けてしまうことになる。仲間Mを移動させたくない場合は、プレイヤーキャラを仲間Mのいる場所へ移動させると、キャラと仲間Mが入れ代わるだけで、前進を防ぐことができるぞ。

この図は、仲間Mが複数の敵と隣接した場合、どの敵を優先的に攻撃するかを表したものだ。仲間Mの頭上（仲間Mの向きは関係なし）を「1」とし、時計回りに優先順位が決まっている。

※アルカディア編集部調べ

仲間Mの攻撃順番は左の図の通り。敵の数を確実に減らすには仲間Mの攻撃優先順位を見定め、同じ敵を狙っていこう。

こういった状態で敵をおびき寄せる。会心の一撃が出て倒せればレベルアップ。一撃で倒せなくとも、仲間Mが倒してくれるだろう。

この状態では、空振りと前進は判断ミス。空振りすると仲間Mが近寄ってしまい、攻撃を受けてしまうのだ。前進しても結果は同じ。

この場合、仲間Mと場所を入れ替える（仲間Mのいた場所に移動するだけ）ことで、敵から近づかせることが可能になるぞ。

マジックカード基礎講座

ブライト

使用すると視界が広がり、画面全体を見渡せるようになるマジックカード。

すべてを見渡せるので、不意打ちを受ける可能性がなくなる。特にマルチ系の魔法との相性がよく、敵が密集しているダンジョンで効果を発揮するだろう。

敵の多いダンジョンでその効果を存分に発揮する、ブライト。暗闇の部分が無くなるので不意打ちが無くなり、画面上の敵に有効なマルチ系カードも使いやすくなってくる。

スロー

数ターンの間、敵モンスターの行動を二ターンに一度にするマジックカード。スピードアップと違い二ターンに一度しか反撃が来ないので、強力な敵との戦いで活躍する。敵と隣接して使用した直後は、一回の行動で反撃されてしまうので、注意してほしい。

敵の行動を制限できるスローは、その敵が強力なほどありがたく感じるカード。一撃じゃ倒せない敵でもスローさえ効けば、安全に仕留めることができるぞ。

今回紹介するカードは、ヘルプリング、バリアよりもさらにレア度の高い、ショップ、カジノカードだ。その名の通り、使用するとその場でショップ、カジノに突入することができるのだ。

カジノはアイテムスロットのみで、抜けたらそこで終わってしまう。ショップでは売りができず、買いだけとなっている。また購入できるカードも五枚だけで、普通のショップのように新しい品が棚に並ぶことはない。どちらを使用しても、一ターンに含まれないぞ。

カジノ　カジノが現れる。10 BET

ショップ　ショップが現れる。（5アイテム）10 BET

カードによって出現した出張ショップでは5枚のカードしか買えない。回復系が多くリバイブリングが低確率だが出るのは確認した。メテオなども出たら購入したい。

ゲー事典　スピードアップやバリアといった、効果時間（回数）が決まっているカードは、移動だけでなく攻撃やカード使用など、自分が何らかの行動を起こすたびにターンが消費される。ただしヒールは例外。ヒールシリーズは、移動しなければ回数は減少しない。なお、連続使用すれば回数が上乗せされるので、HPが低くてカードが多いときは一気に使ってしまうのも手だ。

プライズワンダーランド

ついにVF4がプライズにも登場！
そして、今年はワールドカップイヤー！
もちろん、プライズ界にもサッカー[illegible]はやってくる

2 仮面ライダー ビッグサイズソフビフィギュア ライダーキックVer.

ファン待望のライダーキックバージョン。新1号と新2号をそろえて並べれば、Wライダーキックになるぞ。サイズ36センチ、紙製台座付き。

VF4キャラぬいぐるみが緊急発売！ベネッサとレイ・フェイの新キャラにアキラ、サラ、ジャッキーの計5キャラ登場。続編にも期待！

3 サッカー日本代表チームバージョン／カスタムイレブンストラップ

髪型パーツと背番号シールでカスタマイズできる日本代表携帯ストラップ。ホームとアウェイの2種類のユニホームもあるぞ。

4 ミニモニ。携帯ストラップ

ミニモニ。のミニマスコットが付いた携帯ストラップ。これは4人全部そろえるのが基本です。覚えてますか？　ラベルを狙うんですよ！

黄金の城

あのイオリスがタイトーと手を組んで『黄金の城』が上陸するぞ。見た目はメダルゲームのようだけど、この『黄金の城』は戦略性たっぷりでゲーム性の高いプライズマシンだ。普通のクレーンとは違う魅力を楽しんでみよう。

ルールはいたってシンプル。ボタンでアームを上昇下降、八方向レバーでアームを移動させ、フィールドに転がるメダルを落っことしていくだけ。ゲーム毎にノルマメダル枚数（五～八枚程度の合格幅あり）が設定されており、一分間でノルマ数（例えば200～207枚）を落とせば、景品がもらえるわけだ。

フィールド中央にある髑髏が付いた「祟りの棒」を倒してしまうと即ゲームオーバーなので注意。制限時間内で落とし切る迅速さ、棒を倒さない慎重さが必要なのだ。一回で景品を獲るのはちょっと難しい、というわけで、最低200円（2プレイ）で景品を獲る方法を模索してきたので、参考にしてくれい！

アームの爪でメダルを一気に落とす、落ちたメダル数を示すカウンターに目を配ろう！

メーカー	イオリス　タイトー
ジャンル	プライズ
操作方法	1レバー2ボタン
稼働時期	1月

「祟りの棒」は、本当にただ立ってるだけ。簡単に倒れてしまうので要注意。

9 あずまんが大王 ぬいぐるみ ちよちゃんスペシャル

髪型変えたちよちゃんはどれ？

原作からピックアップした、いろんなちよちゃんぬいぐるみ。20センチの大きめサイズ。ちなみにお散歩&水着ぬいぐるみが髪型変わってます！

7 ジョジョの奇妙な冒険 第5部 DXフィギュア

第5部・ジョルノだ！

人気シリーズとなったジョジョDXフィギュア新作。ジョルノとブチャラティの組み合わせだ。モチーフはコミックス60巻の表紙だぞ。

5 ウルトラセブン リストウォッチ

セブンの大人向けの世界観を表現した腕時計だ。あのシルエット画がシブイ。隊員が持ってるようなウルトラ警備隊ロゴもいいぞ。7時に注目！

オープニングの印象的なシルエット

10 シャーマンキング フィギュアキーホルダー

あのシャーマンたちがキミの手に！

週刊ジャンプ・TVアニメで人気の「シャーマンキング」がプライズに。阿弥陀丸のヒトダマモードも原作通りに再現されているぞ。

8 必殺仕事人 携帯ストラップ

仕事人がプライズに初見参！ 毛筆風の木札が純和風テイストでかっこいい。次作は、十手・かんざし・三味線の弦で出してほしい！

懐王か水、しい秀、勇次……

6 新世紀エヴァンゲリオン オルゴールフィギュア

TVアニメのエンディングテーマ「FLY ME TO THE MOON」のオルゴールが流れるアスカ&レイのフィギュア。音楽と共に回転するのだ。

プライズコンプリートプレゼント

1ヵ月遅れだけどプライズお年玉プレゼント。今月は何と全部で6種類。コンプリートセットの魅力高いぞ！ 応募方法はP200！

バンプレストアイテム
- ② 仮面ライダー ビッグサイズソフビフィギュア ライダーキックVer.
- ③ サッカー日本代表チームバージョン／カスタムイレブンストラップ
- ⑦ ジョジョの奇妙な冒険 第5部 DXフィギュア
- ⑩ シャーマンキング フィギュアキーホルダー

セガアイテム
- ① バーチャファイター4 ぬいぐるみ
- ⑨ あずまんが大王 ぬいぐるみ ちよちゃんスペシャル

④～⑤微調整に時間を使う

最後に④微調整。制限時間内に残り20枚弱を少しずつ落とせばよい。ここで一つ注意。メダルがカウントされるまでのタイムラグを考慮すべし。未集計メダルがあるわけだから、カウンターの数値が落とした枚数と常にイコールではないのだ。

初回プレイでゲットが難しいのは制限時間の問題だ。①～③をさっさと片付け、④の微調整に時間を避けば、⑤のような結果になる！というか、なりやすくなるのだ。みんなの健闘を祈る！

①～③機械的にメダルを落とす！

ノルマは285～289枚。まずは、①～②のようにフィールドを1周。「祟りの棒」に近すぎず、フィールド端に寄りすぎないルートを通る。初回プレイ時は1周したらアームを止め、何枚落ちたかを確認し記憶しておこう。ちなみに取材時は1周約150枚だった。

続いて2周目。1周目にフィールド中央を通ったのでメダルが端に寄っている。そのため③のように端を通れば、棒を倒す心配もなく、1周目と同程度の枚数を落とすことができる。となれば、1周半で150+75=約225枚、1と3/4周で約262枚という目安ができるのだ。フィールド1周の落下数に目安があれば、カウンターや時間を気にせず、機械的にノルマまであと20～30枚というところへ近付ける！

某店で行なわれたロケテストの「黄金の城」は、フィールドに置かれたメダルが少なめで1周で落ちるメダルは120枚程度で、ノルマは260枚台と厳しめの設定だった。大急ぎで2周したものの、微調整に費やす時間が少なく、最後は勘を頼りにメダルを落としまくり……。結果は6枚オーバー。未集計メダルのタイムラグを読む余裕が無い場合は、気持ち少なめでもいいかも（K）

お手軽タッチパネルゲームに早くも第4弾登場！

メーカー：ナムコ
ジャンル：シングルビデオメダル
操作方法：タッチパネル
稼働時期：3月

お手軽カンタンでおなじみの『ファンキューブ』に、待望の第4弾が登場したぞ！　一度手を付けたらはまりこんでしまう単純かつ懐の深い3ゲームは今作品でも健在。日頃鍛えた読みと運で、メダルが勝ち取れるのだ。少ないメダルでゆっくり遊べて、運が良ければメダルが増えてしまうこのゲーム、お試しあれ！

インパクトのあるピンク筐体。これが何台も並んでたら、ジャックポットリンクシステム対応かも。一攫千金を目指せ！

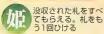
ファンキューブゲーム1　ASTRO ORB™

ORB INFORMATION

⬆オーブを結ぶ線が光っているところはペア成立中。どんどん消すべし。★はオールマイティ、ペアが無くなったときの切り札だ。残りオーブが少なくなったら、ORB INFOで残りをチェック。ここからは頭脳戦だぞ。

全10色のオーブに12宮マークが描かれており、同じマークまたは同じ色のオーブをペアにして消していく（パネルにタッチする）だけ。15ペア以上を消せば、メダル獲得となるのだ。

ファンキューブゲーム2　BONZE OUT™

姫　没収された札をすべてもらえる。札をもう1回ひける

殿　ノーマル札。気まぐれにアイテムを出す。

坊主　手持ちの札がすべて没収されてしまう。ろくでもない坊主だ。

蝉丸　さらにすごい坊主。どちらが引いても双方の札を没収！

対CPU「坊主めくり」。順番に札をめくり、坊主が出れば没収、姫を出せば没収されているすべての札を獲得相手より手持ちの札を20枚以上多くすればよい。これは運勝負！　アイテ

ファンキューブゲーム3　すごろくアドベンチャー　ハイスクールぱらダイス™

サイコロを1個ずつ選んで進んでいく（選んだサイコロは目が変更）。サイコロ残回数がゼロになったら、ゲームオーバー。好感度と共にサイコロ回数も増やしていかねばメダルは遠いぞ。

恋愛シミュレーションテイスト漂うスゴロク。イベントマスに止まって好感度ポイントをためていこう。侮るなかれ、サイコロ3個を操るのは手強いぞ。

メダル「始めてみよう」物語

画期的プッシャーマシン登場！

メーカー：ナムコ
ジャンル：シングルプッシャー
稼働時期：2月

ナムコが送るシングルプッシャー汎用筐体「WIDEISM SP-02」がすごい!! プッシャーといえば、メダルを両手に持って、1枚ずつ投入。入れそこなったメダルはコロコロと床に転がり、哀れ筐体の下へ……、なんてこともしばしば。そんな煩わしさを完璧に解消してくれるのだ。
コンパネには、メダル投入口を備えたすべり台があり、メダルを流し込むと、アッというまに筐体の上部へ。そこからメダルがプッシャーへ落下していくのだ。メダル連続投入が苦手だったキミも、これでプッシャーが楽しくなるってもんだ。リリースタイトルは、メダルゲームの専門知識を必要としない『パズボール』『すごろチックJAPAN』の2タイトル。すぐに馴染めること間違いないゲームだぞ！

このプッシャー機構がすごい。左の写真で詳しく説明しよう！

ここがスゴイぞ、SP-02！

新投入払出システム

すべり台にメダルを投入、獲得したメダルはコンパネに山積みに。かがみ込んでメダルを回収する必要がないのだ。投入のコツは、メダルを一気に投入口に詰め込まないこと！　すべり台の上から連続で落としてやるとスムーズに流れるぞ。

メダルにはもったいない？　充実ハード機能

7インチワイド液晶ディスプレイで、ゲームが進んでいくこの筐体。搭載しているハードは、何と「SYSTEM10」なのだ。ビデオゲームをしているような気になる画像に注目だ！

この位置から連続して弾くように投入すると、メダルが詰まりにくい。

まずは『ファンキューブ4』。安定したシリーズものだけに厳しい評価になりがち。だけど、メダル1枚で十分な時間（時にはイヤになるほどの長時間）遊べるのは評価大！
没入度★★★★☆　メダル期待度★★☆☆☆　一攫千金度★★☆☆☆（JPリンクシステムなら★★★）　低資金度★★★★★　初心者おすすめ度★★★★★

メダル「始めてみよう」物語

➡終了したら獲得メダルを賭けたWアップ！

➡オーブは10色×12宮＋★10の130個。

⬆15ペアに達すれば、メダルゲット。もちろんペアを増やせば枚数もアップ！消せるオーブが無くなったらゲームオーバーだぞ。

➡次は、上と左下が青オーブでペア成立。★を温存して、4ペア目獲得だ。

➡★をさらに2個消したら（計2ペア）、右上と上が水色に。これでさらに1ペア獲得となるね。

➡では、実践編。オールマイティの★オーブ5個から2個を選ぶ。

⬆出てきたオーブ2個でペアを作れない。続けて★オーブを消していかねば……。そうそう、この時点で★2個を消したわけだから、とりあえず1ペア消去ね。

アイテムを使って勝て！

	かつら 1回だけ坊主を無効にしてくれるありがたいヅラ
	福の絵馬 持っているとゲーム終了時の配当が倍に
	透視眼鏡 一番上の札が透けて見えるようになる
	リモコン CPUが引く札を指定できる。一発逆転アイテム
枕	枕 CPUが1回休みになる

ここからは勝負決定シーンを。−2枚のから、リモコンアイテムを引いて相手に坊主を。さらに透視眼鏡アイテムでこっちは姫を選択！これであっという間に大逆転、＋20枚差。これでメダル獲得だ。このまま続けていけば、メダルは増えるが、ゲームがゲームだけにあっさり再逆転もありうるが、フルオープンを狙うのも漢らしいかも。。ゴリ押し厳禁！　ダブルアップゲームで一攫千金を目指すのも手。

CPU10枚、自分6枚。その差−4枚。この差が−10枚になってしまうと、CPUは勝ち抜けを選択し、ゲームオーバーに。また、すべての山札が無くなった場合もゲームオーバーだが、持っていたメダルは獲得。

4つの山札中から選んで、パネルにタッチしていく。札は全部で100枚だけど、どの札がどれだけ入っているかは一切不明！　運を天に任せるしかない。現状、CPUに2枚差を付けてリード！　20枚リードでメダル獲得。

⬅サイコロを振る回数が数字分アップ。

➡イベント発生で好感度ポイントアップ。

⬅サイコロ数も好感度ともアップ。常に狙いにいこう。

好感度が8pt以上になったら、メダルゲット。いつでもゲームを終了できる。メダルを増やしたいなら、潔くダブルアップゲームに挑戦だ。ジャンケンに勝ちゃあいいのです。

イベント発生中。学園生活に沿ったイベントが用意されている。4月のクラス替え日に好きな女の子から声をかけられる……、現実世界では滅多にあり得ないシチュエーションだ。1年間いろんなイベントを楽しんでみよう。

5を選んでイベントマスへ！　好感度ポイントを獲得し、さらにサイコロ回数1アップだ。ちなみに、5だったサイコロは3に変わってます。次は足し算変更も考慮して、より効率的な進み方を探そう。

スゴロクの150マス目にあるゴールを目標に突き進もう。サイコロやハートマークのマスに常に止まるように。写真だと5、1、3と選べばOK。サイコロの目が変わるたびに臨機応変に足し算しよう。

すごろチックJAPAN

目指せ沖縄。運がよければ、メダル1枚で到着なんてことも！

駅に到着すると、イベント発生。特急券でサイコロの目が2倍に。

東京−サンフランシスコを往復するイベント。メダル連投入！

日本一周すごろくゲーム。ランダムに設定された目的地にピッタリと到着すれば、メダルがジャラジャラと出てくるのだ。駅によってアイテムを集めれば、ボーナスもあり。これは、○鉄気分で気軽に楽しめるぞ。

ボールが連鎖して消えれば、メダルももちろん増加！

連続して左右の発射台から同色ボールが出れば、空中コンボ！

★ボールが消えるとスロットチャンス。ここで大量ゲットだ！

PUZZBALL パズボール

パズルゲーム。メダルがチャッカーを通ると、画面右の発射装置にチャッカーと同色のボールがセットされ、左右の装置からボールが発射。同色がぶつかれば消滅、違う色の場合はプールされ、同色のボールに隣接すると消滅！メダルが払い出される。

Kの独断と偏見のゲームレビュー

続いて『パズボール』＆『すごろチックJAPAN』。ここまで初心者設計というのはすごい。個人的に高評価です！　没入度★★★★★　メダル期待度★★☆☆☆（プッシャーは厳しいの！）　一攫千金度★★☆☆☆（JPシステムなら★★★）　低資金度★★☆☆☆（いやプッシャーだからね）　初心者おすすめ度★★★★★★（5段階評価だけど）

第10回

謎に満ちた二人のボーカリストに迫る！

中山マミ＆フレディー波多江 チアフルテリブルインタビュー

しっとりとした大人の曲から明るく元気なアニソンまで、変幻自在の表現力を見せるシンガー・中山マミさん。そして他に類を見ない独特の歌唱力をもって、妖しくも心地よい世界を作り上げる鬼才・フレディー波多江さん。この両極端の芸風を持つお二人を迎えた今回は、果たしてどうなることやら……？

――まずは自己紹介をお願いできますか？

中山マミ(以下マミ)　はい。中山マミと申します。普段はボーカリストとして、いろいろとお仕事させていただいてます。今日はよろしくお願いします～(周囲に漂うかわいらしい空気)。

フレディー波多江(以下フレディー)　……フレディー波多江です。普段は「GUEEN」というクイーンのトリビュートバンドでボーカルを務めております。フフフ……よろしく(周囲に漂う怪しげな空気)。

――うっ、な、何か今回の「ポップンな関係」は、いつもとノリが違うよーな……。

フレディー　気にせずに続けてくれたまえ。フフフ……。

――では、お二人が「ポップンミュージック」に携わるようになったきっかけをお聞かせいただけますか？　まずは中山さんからどうぞ。

マミ　私は^{2}Nazo鈴木さんに誘われたんですよ。鈴木さんから頂いた年賀状に、「花の子ルンルン」を歌ってほしい」と書いてあって、「これって一体何のことだろう～？」と思っていたら『ポップンアニメロ』で本当に歌うことになったと(笑)。"ルンルン"ではなくて"ドロロンえんまくん"なんですが。

――それが、ポップンシリーズ参加のきっかけになったんですね。

マミ　はい。その後も鈴木さんから「アルバイトしない？」などという謎のお誘いがあって、「はーい、やりますー」とか言ってたら、『ポップン5』の「クチビル」を皮切りに、シリーズ通して参加させていただくことになったんです。

――なるほど。ここでも^{2}Nazo鈴木さんの音楽プロデューサーとしての敏腕っぷりが光ったわけですね。

^{2}Nazo鈴木　マミちゃんは、原曲の雰囲気をつかむのがうまいのでアニメシリーズを歌ってもらったわけだけど、『5』でnatural bearコンビが作った「クチビル」ではハイトーンのボーカリストが求められてたんだよね。透明感があって伸びのある声というか。それで「あ、じゃあマミちゃんがいいんじゃないか」ということで、彼女に再登場してもらったわけです。

マミ　前のアニメシリーズと「クチビル」とでは、求められる表現が随分違いましたけど、個人的には楽しんで歌うことができました。

――実際に人気ありましたからね。

^{2}Nazo鈴木　マミちゃんは、アニソンからスタートだったけど、フレディーさんはビーマニが最初なんだよね。

フレディー　そうですね。『ビートマニアCLUB MIX』にて、私はゲームセンターの皆さまとお近付きになれたのですよ。

――あ、「TOKI-O」のリミックスですね。

フレディー　ええ。まずGUEENのバンドメンバーでもある西脇辰弥が『CLUB MIX』に参加することになり、それから私もボーカルを担当することになったのが馴れ初めといえますか……。

マミ　私、実は西脇さんの大ファンなんですよ！

西脇さんの書く曲がすっごい好きで、西脇さんが曲を提供されたアーティストのCDを聴きまくってました！

フレディー　おや、これは意外なところに接点が。

^{2}Nazo鈴木　それで、ビーマニシリーズに西脇さんをブッキングしたのも、実はボクなんですよ(笑)。「TOKI-O」を聴いてぶっ飛んだポップンチームが「あれは誰が歌ってんの!?」ってことで、フレディーさんの出番が(笑)。

――聞くところによるとフレディーさんがボーカルを志したのは、ある日、夢枕にフレディー・マーキュリー(※クイーンのボーカリストで1991年に死去)が立って「お前はボーカルになるのだ」との宣託を受けたとのことですか。

フレディー　フフフ……そうです。その時はまだフレディー・マーキュリーは存命中でしたがね。その日以来、私はマイクを取ったわけです。

――「電波の暮らし」や「電気人形」は独特な歌唱法の特徴的な曲だと思うのですが、いつもああいう歌い方をなさっているのですか？

フレディー　「TOKI-O」でもそうでしたが、あれはコンポーザーから要求された歌い方ですね。

どの曲も最初は普通に歌うのですが、「ん～何かが足りない……今度はプリンス風に！」とか「美和明宏風に！」とか要求されていくうちに、ああいった歌い方に辿り着いたわけです。

――フレディーさんご本人は、ああいった歌い方はお気に入りですか？

フレディー　私の声を聞いてくれる人々が楽しんでくれれば、それで本望ですよ……フフフ。

――(……わりと気に入ってるのかも)

――マミさんは『7』では「ベルはら」を担当され、フレディーさんは「電気人形」にてさらなるファンを獲得されていますが、今後、ポップンシリーズでどのような楽曲を歌いたいですか？

マミ　私はいつも、新曲を渡されるたびに「今度はどんな曲なんだろう？」ってドキドキしてるので、どんな曲でも楽しんで歌えると思うんです。全く違うジャンルの曲でも、新しい歌い方にどんどん挑戦していきたいです。

フレディー　今まで頂いた曲は変拍子やクラシカルなものが多かったので、今後は路線を変えてファンキーな曲や、タテノリができる曲なんかも面白いかもしれませんね。

何にせよ、私の声で聴き手に「ビリビリするようなもの」を味わっていただければうれしいですよ。

――では、最後にお二人を応援してくれているファンの皆さんに一言、お願い致します。

マミ　今後もさまざまなジャンル、いろいろな歌い方に挑戦していきたいと思っていますので、ポップンで遊んでいる皆さんも「次の新曲」ではどんな中山マミになっているのか、楽しみにしていて下さいね。

フレディー　どんどんアバンギャルドな芸風が加速されていく私ですが、皆さんが喜んでいただけるなら本望ですので、これからも頑張ります。あと、GUEENのライブにも足を運んでみていただけると幸いです。

PROFILE

中山マミ

4月23日生まれ（おうし座）
東京都出身
ポップなアニソンから女性的なハイトーンまで、幅広い楽曲を歌いこなす女性ボーカリスト。

フレディー波多江

生年月日不明（ふたご座）
福岡県出身
あまりにも個性的なボーカルは、聴いた者に大きなインパクトを残す。GUEENのボーカルを務める。

CHARACTER FILE No.8

SANAE♥chan

ジャンル名
WINTER POP
曲名
White Lovers
アーティスト名
新谷さなえ

雪の日に真っ白なギターとコートで歌うさなえちゃん。リエちゃんが言うには「まるで雪の妖精さんみたい！」

- 出身地：日本
- 趣味：ギター、歌うこと
- すきなもの：マイギターシロちゃん！
- きらいなもの：煙草をすう人がニガテかな。

ウィンターポップなので、あったかそうな白いロングコートをご用意しました。

担当曲は歴代人気曲投票の結果にちなんだゲームボーイ版ポップンミュージックのリミックス曲です。せっかくの企画なのでキャラクターもそれに合わせて何か面白いことはできないかなぁと思い、ポップン1から5までのさなえちゃんのアニメから、ちょっとずつアクションをもらって再構成してみました。どれがいつのバージョンのものか分かるかな？(shio)

POP'N NEWSPAPER

お待たせ！『ポップン7』サントラ発売だ!!

収録曲
【DISC 1】① Dimanche／Orange Lounge ②GET THE CHANCE!／SEVEN WINDS ③S・S・L～スーパー・スペシャル・ラブ～／Shoichiro Hirata feat.Yumi Kawamura ④フリーパス／パンダパンダ ⑤GLORIA／St.Naya¯n 他、全35曲
【DISC 2】①BITTER SWEET SAMBA ②ウルトラセブンの歌 ③うる星やつらのテーマ ラムのラブソング／kaco ④PROJECT A PROCEED ⑤薔薇は美しく散る／中山マミ ⑥宇宙戦艦ヤマト／ささきいさお 他、全25曲

2月6日発売！
pop'n music 7 AC ♥ CS pop'n music 5
KMCA-148～9（二枚組） ¥3,364（税込）

ポップンアーティストライブ開催か!?

「ポップンな関係」がゲットした最新ビッグニュース！ これまで数々のアーティストの方々が開催希望を口にされていた「ポップンアーティストライブ」が実現するかもしれない！

まだ今は「開催の可能性がある」というレベルの話だから、日時や場所、参加アーティストなどは不明。詳細はもちろん「ポップンな関係」で紹介するよ！ 何としても実現するように、開催希望のおたよりをこのコーナーまで送ってね！

ホームページへ遊びに来てね！

ポップンシリーズの楽曲情報やスタッフ陣のコメントなど、ポップンファンのお楽しみが満載！ もちろん『ポップン7』の最新情報も随時アップされる公式ホームページだよ。ぜひ一度、遊びに来てみてね！

ポップンミュージック 公式ホームページ "POP'N WORLD"
http://www.konami.co.jp/am/popn/
"POP'N WORLD"内「ポップンミュージック7」ホームページ
http://www.konami.co.jp/am/popn/music7/
コナミミュージック 公式ホームページ
http://www.konami.co.jp/kme/

ポップンなプレゼント

今月のプレゼントは秘密のベールを脱いでくれた中山マミさんとフレディー波多江さん、お二人のサイン色紙を3名の方に。

お二人は初対面だということですから、こういう合作サイン色紙は間違いなく、世界にこの3枚だけ！ しかも一枚ごと微妙に違うという貴重なものなのです。奮ってご応募下さいね。今月の「ポップンな関係」の感想なんかも書き添えてくれるとうれしいです。**応募方法は200ページをご覧下さい。**

このコーナーでは、皆さんからのおはがきを随時募集しています。取り上げてほしいアーティストやキャラクター、新堂敦士さんへの質問などなど、ドシドシお寄せ下さい。宛先はこちらです。

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン
アルカディア編集部「ポップンな関係」係

新堂敦士のサムライ症候群（シンドローム）

その10

～馬やねッ！の巻～

はい。馬ッ！ あけおめッ！ ことよろッ！ ……でございます。と言っても、これを皆さんが読むころは完璧に月末でして、『はぁ？ 何をいつまで正月気分で浮かれとんねんッ！』な感じでしょうが……。

で、突然ですが、『つんくビ♂ト』というバンドに、メンバーとして、俺も参加することになりました。でもまぁ、当然、新堂敦士としてのソロ活動も、今まで以上にがんばりまくるわけでして……。本当に、今年は忙しい年になりそう……っちゅ～か、すでに去年から仕事納めも、正月もなく……（ショボン）。ワッサワッサやっとります。

まぁまぁ……とにかくッ！ 新年のごあいさつということで……。読者の皆さん、そしてスタッフさま、初めて読んでるあ～たッ！ 今年もまたまた、引き続き、新堂敦士&サムライ症候群を、何とぞッ！×2、かわいがってやって下さいね。本当によろしくです。ペコリ。っちゅ～か、今回って、もしかして10回記念やったんちゃうの？

LIVE at 渋谷クワトロ（2001.AUG.31）

お待たせしました！　独立化!?（希望）

式神タブロイド

『式神の城』ファンページ 増刊号

発行所：アルカディア式神倶楽部

あるとき、編集部に一枚のイラストが届いた。そのハガキは何度も分裂を繰り返し、やがて一つのコーナーとなった……。そう、それこそが式神の城 ファンの精神集積所「式神タブロイド」なのです。今後の存続は読者諸氏の要望次第というとっても先行き不安なコーナーなのだ。

（北海道　PSY君）
☆瞳を用いたブラックマジック。その瞬きは幾多の魂を浄化させる。
http://www.renge.sakura ne.jp/ psy/top.html

（埼玉県　弓木直人君）
☆はなちゃんが蜘蛛では終わってますよ…。

（神奈川県　みの虫さん）
☆リボン＋黒髪＋巫女姿……完璧超人じゃないですか！

（秋田県　イトウカオルさん）
☆ちょっとそこまで悪霊調伏。夜から朝にかけた俺たちの闘い。

（岩手県　岩脇君）
☆何も魔法に頼るばかりが、魔女じゃないわ。

（愛知県　みなぎゆうさん）
☆アレンジ道場から五億ウォンで購入。エナメル調（?）の巫女衣装がいいですね。

（熊本県　IMUZUKIさん）
☆たくさん届きました金 大正イラスト、マンセー!!キゼンとした表情がいーですねっ。
http://www6.plala.or.jp/kika/

（東京都　肴さん）
☆奥ゆかしさの中に気高き精神が宿った一枚。

（群馬県　緋雨春菜さん）
☆月明かりが照らす柔らかな笑顔。きっと取り戻せます。

（京都府　タミーヒロユキ君）
☆魔女と軍事色が自然に調和しているところが素晴らしい。

ダイツの皇帝もハイテンション！X-BOX版『式神の城』ニュース！

発売が2月28日と間近に迫ったX-BOX版『式神の城』。ハイクオリティな移植度もさることながら、初回限定版の特典内容がスゴイ。オリジナルピクチャーレーベル仕様のDVD-ROM、そしてプレミアムイラスト満載の「キャラクター設定資料集」だ！　それで通常版と同じ5800円なのだ。絶対オトクなのだ！　今すぐお店で予約予約予約ゥ〜（三面ボス調）！ナヌ？　お金が無いから予約できない？　しょうがないヤツめ200ページを見てみい！読者プレゼントで三名様にプレゼントしているぞ!!

（東京都　夏目リョウさん）
☆魔女にも霊にもモテモテ!?　そりゃ小夜ちゃんも不機嫌になりますな。

（福岡県　紫暮陽雨さん）
☆やり込めば、ゲームの腕は上達します。光太郎を信じましょう！

質問コーナー準備号　式神Q&A

ここでは『式神の城』開発スタッフに質問をぶつけていく予定。ですが、今回は霊障の関係上質問が間に合いませんでした（骨）。そこで、スコトラに参加した読者のお手紙で、その激闘を振り返ることにしましょう。

「スコトラを振り返ればまず思いだされるのがスコアを出す以前の戦いですか（苦笑）！　ドがつく田舎ゆえの致命的なほどゲーセンが少なく、入荷の遅さにスタートでつまずく次第。一回目の集計が終わった時点で、まだゲームに触ってないという体たらく。

会社帰りにあるゲーセンに入荷したときは小踊りしたのですが、ナゼか最初のエクステンドが一億点……？

うわ、設定いじってるよ!!難度下げてある!!

当然のごとくパスワードが出ず、店側の余計なお世話に涙しました。そんな嫌がらせにもめげずに、使用キャラは小夜ちゃんで『式神』やり倒して数ヵ月。やり倒した理由は面白いからの一言で済むのですが、スコアトライアルという催しも面白さの一つでした。

そのスコアトライアル自体は全体の真ん中よりちょい下あたりが定位置でしたが、それでも集計の度に前回の記録をわずかでも更新できた。それを確認できたのが嬉しかったです。

『誰と競うでもなく、過去の自分と競う！』これが自分の『トライアル』だと！

「全国順位は関係ねえ！」とか言うと途端に負け惜しみっぽく聞こえますが（苦笑）。

（山形県　踊る溶断工君）

☆自己とのトライアルとはカッコよくまとまってますね。もし続編が出るとしたら、またスコアトライアルを開催するなどの、面白さの付加価値を希望!!

〜このコーナーではスタッフへの質問のほか、文章投稿もお待ちしていますが掲載予定はまったく未定です〜

アルファシステムのホームページには「式神の城」情報がたくさん、ファンサイトリンク集もあるので、一度は訪問しよう（http://www.alfasystem.net/game/shiki/main.html）。
※注意：式神タブロイドではイラスト、開発スタッフさまへの質問などなど皆さまの愛をお待ちしておりますが掲載予定は未定です。

アーケードゲーマーふぶき応援団
～第一回～

ふぶきがんばる

ふぶき、ばくた～ん！

今日は一生懸命マラカスを振ってきましたよ。家でプレイしてるときみたいにはうまくいかなかったけど、これってやっぱり面白いよ！

アルカディア読者の皆さん、初めまして。この2月25日にリリースされるOVA「アーケードゲーマーふぶき」の主人公、ふぶき役をやらせていただいてます、野川さくらです。アーケードゲーマーの皆さんなら、もう原作となった吉崎観音先生の漫画はご存知ですよね？　主人公のふぶきちゃんが、アーケードゲームの対決で強者ゲーマー相手に暴れ回るお話なんですけど、私自身もゲームは大好きなんですよ。

今日は、ゲームセンターに遊びに来ました。早速、大好きな『サンバ DE アミーゴ』をノリノリでプレイ。最近のゲームセンターではこのゲームが一番気に入っていて、友達と「腕が疲れる～」とか言いながらよく遊んでます。それだけでは飽きたらず、ドリームキャスト版を買って、家でもやり込んでしまうくらい気に入っちゃいました♪　とはいっても、私自身はふぶきちゃんみたいにうまくはないんですけどね。

それから、気になっていた『犬のお散歩』を初プレイ。思ってた以上に犬が可愛くて、もうメロメロ♪　私が選んだ犬は、ウェルッシュ・コーギー・ペンブローグという、ちょっと足の短いわんちゃんです。実家で飼っている犬が、これにそっくりなの。あ、でも足は短くないんだよ。だけどこの犬がなかなか言うことを聞いてくれなくて、車をよけたりするにも振り回されっぱなしで汗かいちゃいました！　でも楽しかったにゃ♪　猫のおさんぽは出ないのかにゃ？　ハムスターのお散歩も、あったら絶対プレイしたいのにゃ☆

犬のおさんぽは、今日初めてプレイしたんだけど、本物の犬を連れ歩いてるみたい！ぐんぐん引っぱられて振り回され気味だったけど、楽しくお散歩てきました、

ゲームセンターには、家で遊べない大型の機械もたくさんあるし、可愛いキャラクターがUFOキャッチャーや画面の中にいっぱいいて、とっても楽しいですよね。皆さんは、どんなゲームが好きですか？

OVAのふぶきちゃん役では、意識して可愛～い声を演じています。ほかのお仕事だと、作らず自然に声を出すようにと言われることが多いんだけど、ふぶきちゃんの場合は別。可愛い声を演じるようにとの指示を受けているんで、頑張ってかわいらしい中学生の声を作ることに努力しています。こういった演技を求められるのも、主役という重要な役柄をいただくのも初めてのことなので、精一杯頑張っています。それから、物語のオープニングとエンディングの曲も歌っているので、皆さんぜひぜひ観て下さいね☆

Present

記念すべき第1回目のプレゼントは、これ！
野川さくら直筆サイン入り「アーケードゲーマーふぶき」ポスター
このポスターを5名さまにプレゼントしちゃいま～す。詳しい応募方法は、P.200のプレゼントコーナーを見て下さいね！

このコーナーでは、皆さんの投稿も受け付けています。ふぶきちゃんのかわいいイラストや、野川への質問、OVAに関する質問をはじめ、できる限り応えていきたいので、みんな応援してね！　投稿の宛先は、以下のようになってます。たくさんの応援ハガキをお待ちしていま～す♪

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
ARCADIA編集部「ふぶきがんばる」係

OVA Information

アーケードゲーマーふぶき
1st. STAGE「ふぶき爆誕」
¥5,500（税抜）
VIDEO . BES-2852
DVD　BCBA-1019

発売 販売元 バンダイビジュアル

Profile

野川さくら
TVやラジオ、CM、インターネットTV、ゲーム、アニメーション、ラジオCD、舞台・イベントなど、幅広く活動中です。2月26日には「アーケードゲーマーふぶき」のオープニング主題歌のCDが発売されるので、皆さんよろしく応援して下さいね。

☆**「アーケードゲーマーふぶき」公式サイト**
http://emotion.bandai.co.jp/fubuki/
☆**野川さくら公式サイト「Sakura Melody」**
http://www.nogawasakura.net/

 取材協力：渋谷GIGO

コスプレ プレイスタイル Vol.22 PLAY STYLE

文／中里 毅（COSPA/Studio K-POWER Design Works）

投稿コスプレ大紹介

皆さま、こんにち～。コスパの中里です。冬のコミックマーケットも無事終了して、続いての大きなイベントは、ワンダーフェスティバルといったところでしょうか?

今回の冬コミも、非常にたくさんの人出があったようですね。ヘタレの中里は、人込みに負けて取材がほとんどできませんでした(涙)。コスプレ広場の込みようも、毎年グレードアップしていく一方で驚くばかりです。

Feel so Good style

コスプレネーム／うつつのまほさん［不知火舞］

毎回、一押しのコスプレイヤーさんを紹介するコーナー！ 今回はK.O.F.シリーズの不知火舞です。衣装の出来栄え、写真の完成度ともに、非常にハイレベルですね！ 担当中里も、この写真を見習いたいくらいです。

◆ヴァンパイアセイヴァー リリス［ヒナナさん］
独特のアングルが、いい雰囲気を出してますね！

◆FFX ユウナ［神凪澪さん］
人気RPGのFFXから。小道具の作り込みが素晴らしいです。

◆FFX アーロン［かみたにさん］
衣装の細部まで丁寧に作られています。カッコイイ！

◆SF ZERO 春日野さくら［竜虎沙羅さん］
可愛らしい元気なさくらのイメージがよく出ていますね。

◆DOA3 レイファン［天城恵さん］
手描きの模様が素晴らしすぎるので、前後掲載です！ お見事！

◆K.O.F.2000 アンヘル［月紗織さん］
ポーズが楽しくって◎！ 衣装の出来も素晴らしいです。

◆K.O.F. バイス［甲斐トロンさん］
凛々しいポーズが、キャラクターの雰囲気にマッチしてますね。

◆フルーツバスケット 本田透［若崎さくらさん］
印象的な構図でいい感じです。衣装の全身も見てみたい(笑)。

◆ONE～輝く季節へ～ 里村茜［天音雨宗さん］
制服系の衣装を丁寧に作ってありますね。色合いもいいです。

寒さも本番ですので、コスプレイベントにお出かけの際は、衣装の上から羽織れるように、大きめのコートなどを着ていくといいでしょう。特に薄着のコスプレの場合は、撮影する瞬間までコートを羽織っておくと、防寒&露出対策になって重宝しますよ。

それでは今月もいってみましょう!

このコーナーに全面的にご協力いただいている、(株)コスパさんのHPが先ごろリニューアルしました。

おなじみのコスチューム販売はもちろん、スタッフからのメッセージや、衣装作りに役立つチョットいい話、製品化してほしい衣装の投票形式のランキングページなど、盛りだくさんの内容です。

コスプレイヤーの方はもちろん、コスプレをなさらない方も楽しめるコンテンツがいっぱいですので、ぜひアクセスしてみて下さい。

http://www.cospa.com/

投稿&お手紙まだまだ大募集!

というわけで、「コスプレ・プレイスタイル」での募集のおさらいです。

●**投稿コスプレ写真**
ジャンル不問です。あなたの自慢のコスプレ写真をお送り下さい。コスプレネーム・キャラクター名と作品名を写真の裏に明記して下さい。

●**コスプレ・プレイスタイル**
よく行くイベントやお店、コスプレでの遊びをなんでも教えて下さい。その際、取材に伺わせていただいてOKな場合は明記して下さい。

●**団体さん**
お友達同士の集合コスプレ写真や、一緒に遊ぶ仲間を取材させていただける方。

●**コスプレDJ**
取材させていただける現役コスプレイベントDJの方や、DJカメレオンの初級講座への質問など。

●**コスプレカメラマンさんの写真投稿**
コスプレイヤーさんご本人からの投稿以外にも、自慢の写真の腕を披露したい、カメラマンさんからの投稿も大歓迎!
・キャラクター名　・コスプレネーム(被写体の方の)
・使用機材(カメラ／レンズなどなど)　・撮影環境
・露出／絞り　・使用フィルム　などを明記してね!
投稿の際に被写体のコスプレイヤーさんの許可を必ず受けてから投稿して下さい! 絶対ですよ!

●**その他コスプレに関することならなんでも!**
コスプレ関連ならなんでもありです。新コーナーのアイデアとか、この誌上でやってほしいことなど。

それぞれの宛先は……
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部「コスプレ」係

住所・氏名・電話番号・コスプレネーム・取材の可否をお忘れなく明記して下さい。
皆さまからのお手紙、お待ちしています～。
ホームページも募集中です～。

コス事典
中里も久々にコスプレすべく、衣装作りの準備中です。(^_^)資料を探したり、衣装の材料を買いに行ったりと楽しく準備に追われております。今回のキャラクターはダイエットも不要なので、中里も安心(> <)です。会場で見掛けたら、気軽にお声掛け下さいね。

アーマー系コスチューム講座

いよいよ大詰めになってきました、「アーマー講座」です。

前回までで、ウレタンの本体にラリッサなどの合成素材を貼る準備はできていると思います。

■貼り込み準備完了状態のパーツ

ラリッサなどの接着には、ウレタン同士の接着でも使った「Gボンド」を使用します。この際も、ウレタン接着時と同様に、薄く両面に塗りのばし、七割方乾燥してから、パーツに貼っていきます。

このとき、前回で説明した「裏はがし」をしている状態になっていれば、ある程度複雑な形状でも、ラリッサの伸縮性で外形をトレースできると思います。

ラリッサなどの合皮を貼り付けていく課程で大切なポイントは、「切れ目をどこへもっていくか」です。

どんなに丁寧に貼っていっても、どうしても素材の「切れ目」は目立ってしまいます。貼り込み作業に入る前に、どこに切れ目を回すかを考えてから、素材を切り出した方がいいでしょう。

切れ目の一番理想的な場所は、表面からは見えない「裏側」なのですが、どうしても一枚で覆いきれない大きな部品や、複雑な形状のものは、パネルラインや角、他の部品で隠れる部分に「切れ目」を回すようにすると仕上がりが美しくなります。

切れ目は極力裏へ！

ウレタン

↑ラリッサ（合皮素材）の切れ目

裏に回せない切れ目はラインや角で目立たないように隠そう！

ウレタン

ラリッサ（合皮素材）の切れ目

ラリッサなどの表面貼りで、注意してほしいもう一つのポイントは「やり直しにくい」ことです。Gボンドの接着力は非常に強力で、無理にはがそうとすると、骨組みであるウレタン素材を壊してしまうこともままあります。

貼り込み作業に入る前に、どこにどのように貼り付け、どこに「切れ目」を回すのか、伸縮性を上回る複雑な形状の部分はないか……等々、徹底的に検討してから行なって下さい。

形状上どうしても表面に切れ目がきてしまう場合は、左図のように綺麗に重ねてカットすれば、目立ちにくくなると思います。

とりあえず重ねて……

ウレタン

重なっている部分を二枚まとめてカット。

ウレタン

不要部分を丁寧に取り去って、再貼り付け。

ウレタン

二枚同時にカットする理由は、カットのラインが同一線上になるので張り合わせると非常に目立たなくなるためです。このとき、ボンドで完全に固定してしまわないように、あらかじめこの部分だけはボンドを塗らずに作業して、カットが終わってから接着するようにすると、より綺麗に仕上がります。

丸い形状のパーツや、カーブがきつくてどうしてもシワになってしまう部分などにも、応用できる手法です。

検討も終わり準備が整ったら、平面部分から順に貼っていきます。

ウレタンとの隙間に、空気が入ったり、シワが寄ったりしないように、注意しなつつ、中央部分より前後左右に伸ばしながら丁寧に貼り付けていきます。

貼り付けへの際に、注意が必要なのは「伸ばし過ぎないように、余らないように」する微妙な力加減です。

さて、大まかに貼り付けたら、モールド部分の凸凹を押さえていきます。押さえるときに重要なのは、角の部分のエッジをくっきり出してやることです。

角は特に念入りに丁寧に押さえて、ラリッサ(合皮)が浮いてアールになってしまわないように、エッジ部分と平面部分のメリハリが効いているのが格好よく見せるポイントです。

下写真のように、伸縮性を活かして大ざっぱに押さえた後、ヘラやウレタンの端切れ、頭を丸めて角を落とした割り箸などを使って、表面を傷付けないようにラインを出していきます。

当初の予定と狂う場合も往々にしてありますが、ここまできてしまえば「やむなし」と判断して、丁寧にカットして重なりやシワを取り除き、貼り付けていきましょう。

細かい部分の押さえが終わったら、もう一度全体を押さえて「浮き」がないかを確認しましょう。

全体を貼り終わった時点で、表面に付いているボンドのカスや汚れを軽くふき取っておくと、表面が変質しないで奇麗に保てるのでお薦めです。

さて、次回は貼り込みの続きと表面仕上げなどについての解説になります。

ラリッサや合皮に対する塗装や、メタリックなアーマーを作る際の仕上げ方法まで解説できればなぁ～と考えております。

このコーナーでは、皆さまの衣装作りに関する質問にもお答えしています！

右ページの募集住所宛に、ドンドン送って下さい。

それでは次回もお楽しみに～。

新キャラクター4人のボイスキャスト判明！

話題沸騰の新キャラ、気になるボイスのキャストが決まったぞ。

ブリジットには小西寛子さん、スレイヤーには家弓家正氏、ザッパには上田祐二氏、イノには井上喜久子さんと、マジで豪華な実力派声優が集結！　アフレコも無事に終了したそうだ。早くゲーセンで聞きたいぜ！

再誕！ギルティギアの魂!!

突然の電撃的発表により、全国のギルっ子に衝撃を与えた「ギルティギアXX」であるが、現在は2月下旬に行なわれるAOUショーへの出展に向けて、製作は快調に進んでいるぞ。

今月号で発表された新キャラ、イノやザッパをはじめ、スレイヤーやブリジットも徐々に完成に近付いており、個性的な技が続々と追加されているぞ。これまでのギルティ世界になかった破天荒なアクションで、かつてない衝撃を我々に与えてくれるはずだ！　やって来るであろう新たな戦いへ向けて、いっしょに「アソシエイションXX」で盛り上がりましょう！

世界一早い!?　GGXXイラストギャラリー

⬆（神奈川県　しゃらくまるさん）
☆熟年の魅力にシヴィれるがいいさ！

⬆（広島県　さんたろー君）
☆あらやだ本当。

⬆（新潟県　NAGI君）
☆なるほど。立派な忍法だ。

⬆（千葉県　続健介さん）
☆果たしてどーなることやら。

⬆（山梨県　Yukスルメさん）
☆今回はスレイヤーとの素手バトルが楽しみですな！

⬆（神奈川県　谷利華織さん）
☆チップを襲った衝撃！これは忍法か、はたまた……。

⬆（神奈川県　ビルマロウ君）
☆イケてるアクション満載ですぜ。期待してくれ！

⬆（埼玉県　武内靖章君）
☆ちょっと大人っぽい？XXでの成長が楽しみネ。

⬆（埼玉県　たじんこ君）
☆ブリジットのイラストがもりもり届いてます！　人気沸騰確定DA！

⬆（岩手県　ばっきゅーんさん）
☆個人的にはセーラー服版もXXに出してほしいケロ！

⬆（千葉県　龍crown君）
☆ボタンが増えてるってことは、カラーも増えてるのか！

⬆（神奈川県　みの虫さん）
☆どんなストーリーが待ってるのか、気になるね。

⬆（群馬県　BOS君）
☆ザトー亡き後、組織は、そしてヴェノムはどう動く!?

⬆（兵庫県　石垣さん）
新技を引っさげて、さらに暴れてくれそうな予感！

皆さん、こんにちは。石渡です。

只今AOUショーに向けて鋭意制作中です。今回のAOUショーでは完成版とまではいきませんが、前作との違いや醍醐味は感じ取っていただけるものになると思います。ぜひ見に来て下さい。

今月の格言

「飽きるまで続けろ！　飽きたらやめろ！」

迫真のイベント、開催！ HYPER DREAM 2001 イベントリポート

会場に併設された同人誌即売会ブース。人気のジャンルはやっぱりGGX！

この日のステージイベントにおいて初めてGGXXの製作が発表された！

去る2001年12月23日、横浜産業貿易センターにて、ギルティギアを生み出した「アーク・システムワークス」主催のファン感謝イベントが行なわれた。

新製品紹介や開発者トークショーをはじめとするステージイベント、ゲーム大会、グッズ販売などなど、趣向を凝らした企画が目白押しのイベントとなった。

そして、イベントの目玉は何といってもアークの新作発表会。アーケード用シューティングゲームの新作などが発表され、会場を大いに沸かせていた。

石渡氏の登場と共にイベントが最高潮に達したころ、ついに発表されたのは「GGXX」の発売決定報告！　これには会場にいたファンが一斉に歓喜の声を上げたのだった。

これからも、躍進目覚ましいアークの動向から目を離せないぞ。

ゲー事典　「アソシエイションXX」では、皆さまの投稿をお待ちしております。期待高まる新キャラのカラーイラストはもちろんのこと、既存のキャラクターへの応援イラストなんかも待っているぞ。また、「GGXX」への期待の声なども募集しているので、発売を待ちきれないギルっ子は、ここで発売前の意気込みを語ってみるのもいいだろう。

電影心象スケッチブック

筐体百景

高みにありて

TEXT PHOTO 田[illegible]

[illegible]

場所 池袋・サンシャインシティ60

このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸品、街中の珍しい筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております 〒編集部「筐体百景」係まで

読者が作る2/14のかたち

[illegible]成り立つ投稿コーナー、それが「アルカディア フロンティアーズ」、[illegible]「A-Fro」なのだ。今回のCMYKスタートページは2月の特集テーマ「聖バレンタイン・デイ」でセタップ！ 乙女の[illegible]、[illegible]エステーフの娘も[illegible]んでってちょうだい。そして、今月掲載された人全員にA-FroオリジナルQUOカードを大プレゼント！ 少し遅いお年玉だと思って受け取ってね。

↑http://www3.ocn.ne.jp/~seraphim

（[illegible] SCYTHE君）

↓今月の一枚！

↑http://www45.tok2.com/home/foveland/

（大阪府 [illegible]さん）

↑http://www2.to/moneypit

（東京都 しいのかなえさん）
☆モリガン様のチョコレート（？）。人間辞めてでも欲しいですばい!!

（茨城県 殿様君）
☆サンタさん（見習い）から特別なプレゼントフォーユーなのね。

（長崎県 花形3四郎さん）
☆同人コーナーのアンケートに協力してくれた男の人へ、とのこと！

↑http://MULTIPLIES.tripod.co.jp/index.html

（埼玉県 笹波弥琴さん）
☆なんか逆だけど……おいしそうに食べてくれそうだから、いいか。

（福岡県 ウラ毛♥Aさん）
☆おそろいのマフラーもピッタリ。おっちゃんたちは退散するか～。

↑http://www1.odn.ne.jp/~cex03690/flow/

（北海道 ニノ宮レオ君）
☆だって猫だもの。小さくても気持ちはクジラ級ニャ。

（大阪府 西ユキイさん）
☆むむ、余裕シャクシャクって感じ。

（愛知県 ゆなぎゆうさん）
☆ポップ君型チョコを作った乙女は写真を投稿してね（いないって）。

↑http://members.jcom.home.ne.jp/naga-m/

（群馬県 NAGA君）
☆なんかレジーナさんが新妻に見えるのですがー。狙ってますか？

（福岡県 武術師某さん）
☆よかったらどうぞ、と。A-Froは非生産的ラブを全面的に応援しています。

↑http://www1.odn.ne.jp/m2miracle/

（三重県 みやB君）
「いいわねクーラ、教えた通りに渡すのよ…… ·食べちゃだめ！」

（千葉県 爆談テロのあばさん）
☆舌の上でとろりと溶ける滑らかな味わい。強制賞味させるッス。

肉を斬らせて豆を撒く 節分ワイドショット

[illegible]レンタインが性に合わない[illegible]派な人は、この節分イラスト特集を見ていただきたい。

A-Fro ひみつ情報 いきなりですが、「バレンタインをもっとゲーセンにカムヒア」計画提案。『VF4』で好評のカードシステムを導入してはいかがでしょう、閣下。カードには戦績（渡せた回数）が記録され、バレンタイン初段・覇王という具合にだんだんと昇級していき（以下略）。冗談はともかく、アミューズメントパークにはカップル向けのバレンタインイベントを用意するも多いので、遊びに行ってみるといいだろう。

（大阪府　紫苑隆さん）
☆気品漂うイラストですなあ。でもその誘い、ワナっぽい……。

（愛知県　祐絵さん）
☆甘いチョコよりダイスキ。こんなに大事なモノはそうそうないよ。

（大阪府　鳴神改めYU・3君）
☆渡す相手は誰かな。やっぱりお兄チャマへ？

（福島県　みなせトオルさん）
☆二人にはどっさりチョコが届きそうだけど、どうなの？

（埼玉県　水無月皇さん）
☆「兎」からユキヒョウさん。ウサギへ送るチョコなのかな？

（岩手県　ばっきゅーんさん）
☆毒は地球を救う、そんな気がするっちゃ。

➡http://leon-mart.tripod.com/
（北海道　木ノ下ちびさん）
☆初めて負けた時、「おまえは特別だ」と気付いてた。

（滋賀県　満月だんごさん）
☆ここまできたら勝負するしかないでしょー。ガンバよ～！

（福岡県　げじなさん）
☆時代はズバリ略奪愛。正義の味方がフリンかよっ！

➡http://www.geocities.co.jp/playtown-king/8182
（東京都　サンシャインラバー★Σ。さん）
☆なぜだかA-Froではイロモノ扱い（特に右の二人）。

（愛知県　御影道行君）
☆ホワイトデーのお返しはAirカプセル？

（埼玉県　四月一日進さん）
☆女の子もゲイの方も、恋する皆さんファイトです。

➡http://www2.plala.or.jp/riki/
（東京都　RIKI君）
☆憧れの人へ、いつもの姿で渡したい。

（福岡県　皐月トミそさん）
☆脱衣門だよお姉さん！　この日は輸血の需要が増えそうだ。

（北海道　久遠堂梨花さん）
☆身内のチョコもこれならうれしい？　いやっ、いかんよ！

（愛媛県　立花永樹さん）
☆海洋堂さんお願いって感じ。ここからエロス村入ります。

命日は2/14 バレンタイン超次元

（千葉県　爆テロのあぽさん）
☆うう、ロマンティック不足してます～。

（静岡県　アルテミス君）
☆大事に食べようと思ったのにーーッ!!

（兵庫県　石垣さん）
☆ジャムのバレンタインイラストは99％このノリでした。義理ティ～。

（大阪府　ネミさん）
☆気合いの入った手作りプレゼント！きっと彼も振り向くハズ（臭いで）！

（群馬県　BOS君）
☆女性ゲーマーの義理チョコはコイツを見せて終わりね。100円か。安ッ。

（兵庫県　こちこさん）
☆稼ぎ時だぜっ!!↑某ハンターとチョコ製造業者談

➡http://www2.plala.or.jp/riki/
（鳥取県　七竈君）
☆「ウケトッテヨオオオオオ!!」照れ隠し過ぎじゃあああい!!

（山県君　白蓮君）
☆全身をチョコで固めて砕く、MK名物Chocolality！

（熊本県　セイタカ君）
☆魔界のひとってー、いくつもー、愛を持っているのねー。

A-Fro ひみつ情報　村田真香君からのお便り。「イラストをメールで送れるのはいいのですが、それまで葉書のウラに描いていた落書きができなくなるのは寂しいですね。」む～、確かに。投稿者のインナーワールドが開かれた凄絶な落書きを見るのは担当たちの密かな楽しみだったのに。寂スィ。デジタル投稿がメインの方々も、たまに落書き付きハガキで投稿してみると、担当たちが喜ぶかもしれないにょ。

A-Fro ロリティカ同盟

皆さんの愛あるハガキをロリ～ンの御旗の元に強制召集するコーナーが、ここ「A-Froロリティカ同盟」！　今回はなぜか“けものん”な作品が集まりました。

（東京都　ゲコゲさとる君）
☆なんだかドサクサに紛れてるし！

（福岡県　倉長行矢さん）
☆髪型と黒の上下が非常にポイント高ッ！

（兵庫県　KURONEKO君）
◆http://www1.linkclub.or.jp/~kuroneko/
☆突如の復活でラッキー！21世紀もラブラブで。

（愛媛県　立花永樹さん）
☆アジアンロリッシュな感じが審査対象DA！

（岩手県　伊藤勇太さん）
☆ステージなどを自作して展示すると魅倍増っスよ。

A-Fro バラエティ CMYK

アーケードゲームならではの香りとコクをブレンドした紳士淑女の面白コーナー、「A-Froバラエティ」CMYKのお時間がやって参りました。今回は通常営業枠に加え、前回に引き続き、ロリティカ同盟＆最新作発売で俄然盛り上がり中のポップン小特集としゃれ込んでみました。ボウゥ！

（千葉県　y2さん）
◆http://kurumi.sakura.ne.jp/~pfn
☆鮮やかな彩りが超・映えてます。キャライメージを加速させてるでしょ！

（秋田県　かのえ蒼祇君）
◆http://www.geocities.com/ren_as/
☆姉さんの活躍に負けず、妹も頑張ってほしいス。

（東京都　葉月忍さん）
☆発売はちょい先になったけど、濃い完成度に期待！

ポプ7発売記念 突発特集開催の巻

皆さまの予想通り、『7』の発売と同時に来るわ来るわのポップン投稿！　あまりの投稿量に恐れをなしたA-Fro班は急遽ミニコーナーを設営するに至ったという。これもSA・DA・MEか。

（茨城県　黒田カラスさん）
☆『癒し系の取り合わせ』↑はがき裏のコメントより。

（静岡県　MAYURIさん）
☆和風テイストを入れてみました。こっちも似合う？

（奈良県　くりまんじゅさん）
☆今回のリミックスはどうだった？　魅力再発見って感じだよね。

（大阪府　月影十志雪さん）
☆今年こそDeuilのフルアルバムを……とか期待しちゃう今日このごろ。

（京都府　宝生バンビさん）
☆独特の線と色使いに味がありますよねー。

（福岡県　SUMMYさん）
☆眼鏡愛好会今年の一押し！　壮絶にイイ感じだッ。

（福岡県　柊カキコさん）
☆きっぷのよさそうなところがかっこいーのでせう。

（奈良県　大樹みゆさん）
☆シリーズを重ねても、曲＆キャラに衰えナシってのがすごいねー。

（大阪府　ネミさん）
☆雰囲気出てて可愛いでっす。「自分の絵」になってるところもグッ！

（愛知県　ayaさん）
☆薔薇さえ星さえ、その瞳に霞む。cry cut　懺悔するがいい咎人よ。

（東京都　修之介君）
◆http://www.geocities.co.jp/Playtown-Bingo/3492/
☆たった一つの真実は――「この世界がニセモノ」ってことだけ。

（東京都　マッハスピン君）
☆最近、躍進めざましい韓国勢！　今年も暴れまくってくれそう。

（群馬県　ヨウタさん）
◆http://www4.ocn.ne.jp/~n.d.s/index.html
☆巫女萌え野郎に新星出現！嵐が来そうな予感である。

（東京都　SFIX君）
◆http://olive.zero.ad.jp/bh73828/
☆LOVE泪橋(SGwithあやや)。シビーぜぇぇジョォよお～。

（岩手県　きりふ風丸一級）
☆今回はスペースの都合でアレンジ道場はお一人さまなんでし。

（東京都　カマキリ君）
◆http://www.01.246.ne.jp/~oh-ki/
☆本田技研が頑張れば作れそうな気が……ダメかな。

A-Fro ひみつ情報　今回のカラーイラスト投稿は、やはり時期的に「ポップンミュージック」キャラが圧倒的に多かったです。その中でも、なぜがミョーに高い投稿率を誇っていたのは戦慄のジャージ忍者・ヨシヲ。ポップン界きってのイロモノテイストを放ちまくっているキャラクターだが、なぜかギャルギャルに大人気なのDA！　うう、この業界、何が当たるか分かりませんな～。

アフロ グレースケール。

現行のアーケードゲームやゲームセンターに対する欲求、不満やあれやこれ。それらをぶつけてほしいのが「A-Froグレースケール」のコーナーだ。ハイテンションな人も、冷めてる人もアーケード業界に対する考えを、大小構わず投稿してみよう。

（柵太郎）

（千葉県 RAL公君）

読者さま ゲームインプレッション 『モンスターゲート』（コナミ）

12月18日、午後9時30分。千葉県浦安のゲーセン「ゲームプラザセントラル浦安店」二階。

八つ並んだ筐体の中央にあるモニターに「占領」の二文字が流れた。火を噴いた城が崩れ落ち、新たな城主、ラリィの名が刻まれる。

『モンスターゲート』。このメダルゲームに触れてから、もう二ヵ月以上。ダンジョン探索ロールプレイングに対戦要素が加わったこのゲームに、私はハマった。

自分の領地が増える快感。だが、必死になって手に入れた城が、翌日にはほかのプレイヤーに取られたりしている。小島の激戦区を勝ち抜き、中央大陸に足場を築いて、さらに奥へと進んでゆく……。

長い戦いの末、私の操る戦士ラリィはついに、対戦モードの40城を制覇したのだ。未知のプレイヤーたちの中で生き残り、勝ち抜いた達成感。……素晴らしい。

『モンスターゲート』は、プレイヤーが多ければ多いほど、盛り上がるゲームである。もし、あなたの近くのゲーセンにあるなら、ぜひ一度はプレイしてみてほしい。

ただし、メダルの交換レートの確認を忘れずに。油断するとあっと言う間にお金が消えるから。

P.S. 最後に私が落としたROYAL城主の名は、「マセル」でした。そういえば、たまに筐体で紫煙をくゆらす、レノっぺえヒゲの御仁がいらっしゃったが……。

ひょっとして、ジ☆ダップセのリーダーさまですか？

（千葉県 戦士ラリィ君）

☆おおっ、締切一日前の制圧おめでとーございます。記録が抜かされているから、抜き返す。ゲーセンの魅力の一つ、「ハイスコアを巡る面白さ」を教えてくれるメダルゲームですよね。スコア画面を普段気にしてない人にもオススメ。

さて、質問の風雲マセル城をC・LAN先生に聞いてみました。「そのレノはまさしく我です、ええ。どうやら○OVELも落としたようで、あと一城頑張って下され。マセルはGREATで大失敗、装備失いショボクレ気味ë。」

いつもと違う退店風景

先日、馴染みだったゲーセンが閉店した。私がこの街に住むようになってからの約六年、ずっと通い続けていたゲーセンだった。閉店の知らせを聞いた時は、あまりにも突然だったために何も言えなかったのだが、「せめて最後の挨拶だけは言っておかねば」と、閉店日も普段のようにゲーセンへ足を運んだ。

閉店日でも、ゲーセンの中はいつも通りの光景。そして自分もまた、いつものように筐体へ向かう。いつも遊んでいた筐体なのに、明日からはもう遊べなくなる。そう考えるだけで、少しずつ寂しさが増してきた。そして、いろいろなことを思い出していた。

この店に初めて来た日のことや、ノートに書き込みをするだけで話が広がっていったこと、ある時は見知らぬ人と『ソルディバイド』の協力プレイをしたこともあった。一時期仕事を辞めていた時も、職安帰りに寄っていたのはこのゲーセンだった。

楽しいことばかりではなく気に障ることもあったのだが、それも「一つの思い出」になっていたのは事実である。そんな風にいろいろ考えながら遊んでいるうちに、ついに閉店の時間が来た。

「もう来られないんだよなぁ」と思いつつ店内を見渡していると、以前お世話になった店員さんに話し掛けられた。しばらく会っていなかったので、うれしかったり驚いたりで泣きそうになってしまった。もしゲーセンに通っていなければ、こうした出会いもなかっただろう。

店員さんと話をしてから、少し後ろを振り返りつつゲーセンを後にした。最後に「今まで、ありがとう」と言えたので、思い残すことはない。

「馴染みの場所」が一つ減ってしまうのはやはり寂しいのだが、たくさんの物を得られた場所でもあるので、感謝の気持ちの方が大きい。

本当に、ありがとう。

（北海道 広石厚也さん）

☆心の底から感謝できるのは、その場所がくれたものがとてつもなく大きかったから。だからこそ、別れの日にありがとうって言えるんだ。

これが私の上達方法！

先日『KOF』をプレイしていると、乱入してきた若者（同い年くらい）がいました。その彼は私より少し強いけど、でも頑張って練習すれば勝てそうなんですね。だから、あっちは気にもかけていないんだろうけど、私の中で勝手にライバルと見なしてます。

上には上がいる世の中ですから、今のライバルに勝ったら次のライバル！ これこそ強くなる秘訣っすね☆

（埼玉県 イズミフウマさん）

☆お～イッツ・ポジティブシンキング！ もしかしたら、その若者も「アイツには負けられない！」と思ってるかもしれませんヨ。ガンバ！

（埼玉県 しょはーなそうさん）

☆このポーズが何ともジューンらしいと思うのですがっ！ アクションに凝ってますねー。

（東京都 Real-Tercel君）

☆人が生まれ無に戻る場所、美しく無慈悲な空へ出撃する。

（栃木県 エンジェらぶF君）

☆フォース男児の生き様は一色無し金無しカードあり！

（東京都 F・F太郎君）

☆おろ、キャラクター大賞への追い込みか？ えー、また次回によろぴく。

（東京都 氷雨げんた君）

☆お見舞いありがとう。そちらも元気でお過ごし下さい。

（東京都 QQ君）

☆動物能力発現時の「ドォーン」ってSEが、かっこいいよね。

（東京都 コンバ君）

☆巨人が待つ者は、闘いを知る主。

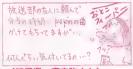
A-Fro ひみつ情報
今回紹介している広石厚也さんのHPは、http://homepage2.nifty.com/floater/ です。HPをお持ちの電脳投稿者さまにちょっくらお願い。できましたらプロフィールなどに、「アルカディア」「投稿」「A-Fro」「自分のペンネーム」といった検索ワードを仕込んでいただけないでしょーか？ 検索で飛べるものから、その方がラクチンなのね～（貴様が横着したいだけか!!）

無理想無解決 MMターボ

↑(茨城県　ベソさん)
☆あらやだ本当。

↑(東京都　KODA君)
☆アーケードにも帰ってきてね。

↑(新潟県　げっつ☆先生)
☆やべっ！　超参考になるよ。

↑(兵庫県　オクガワ君)
☆人数制限は守って楽しく遊んでね。

↑(三重県　鷹末弥さん)
☆思わず弁当たたいちゃダメよ。

↑(徳島県　伊吹猫太郎さん)
☆新たな楽しみを提供するA-Froです。

↑(兵庫県　風原たくみさん)
☆手が痛い、って人には有効よ。

↑(埼玉県　四月一日進さん)
☆開発の方、どうかひとつ。

↑(福岡県　Yuki・Kさん)
☆タイアップ希望。

↑(東京都　へかとんけいる君)
☆マジで頼みまっせ！　期待してます！

バーチャでいつもダメージくらいまくりの我輩はノーガードゆえ年中バクサ夫ですか？　などという暗い時代を象徴するかのような自問自答も何のその。お昼休みの友、「無理想無解決ターボ」は2002年も声出していくぞ。ヲー。㊌

『犬のおさんぽ』の続編に「馬のおさんぽ」ってのはどうかと。
馬を引いて歩く、だけじゃゲームにならんので、調教できるようにしよう。『ファイナルハロン』の筐体を使おう。で、馬の能力をカードにセーブして、『DOC』でデータをそのまま使えるようにしよう。
おっ、なんかセガとナムコの強力タッグなゲームが！(っていうかおさんぽはどこ行ったんじゃ)
(神奈川県　衰弱メッシーナ3世君)
☆皆さんも柔軟な思考でいろいろな「融合」を考えてみて下さい。何気ないアイデアが業界を揺るがす鍵になるかも。

でも、ミニスカにニーソックスはいてる女の子なんていないよね。
(茨城県　エノケンさん)
☆うむ。いないな。

ハイスコアのコーナーに自分のスコアネームが！「うわぁ、本当に載ってる」と、一人緊張。
(宮城県　JAC君)
☆頑張った人の証だからね。胸を張って喜んで下さいな！

私の周りで雛子嬢は「おむつ」と呼ばれているが、それを何とかして広められないだろうか。
(愛知県　死人のツメ君)
☆これで10人ぐらいには広まったにちげえねえ。

「エロス村に投降、もとい投稿しようかな〜」と常々呟く友人(♀)がいます。友人として止めるべきでしょうか。それとも1エロス村ファンとして勧めるべきでしょうか。
(武蔵　ひだまあざみさん)
☆女性の方は今後の人生設計や人間関係をよく吟味した上、軽やかに村民登録してくれることを願ってやまない。

A-Fro漫画道場

夢と希望と友情を力の限り訴え続けるかもしれないアーケードカートゥーンコーナーを今月も執り行ないます。礼。

(千葉県　なす君)
☆我々は彼の世界を、見守るだけしかできないのか。だがそれがいい(慶次)。

(兵庫県　ナナセ藍さん)
☆MZDって苦労人っぽいよね。あ、人じゃなくて神か。

(北海道　ニノ宮レオ君)
☆毒は吸っても吸われるな。いや、ちゃうねん。

(宮城県　STO君)
☆氏の作品には溢れんばかりのドラマ性を感じる。

(新潟県　番君)
☆ハガキ裏のひなたイラストにリクエストが来てるZO。

(東京都　F.F太郎君)
☆夢見た明日が遠く……な……る……。

(静岡県　中村英明君)
☆セクハラネタは英明君アピリティの一つ。覚えとけ。

アフロ1人のビッグショー

今回もやって参りました、アフロズお薦めの投稿者をピックアップする「アフロ一人のビッグショー」。今回は、己の中に宿るイヴィルスパームに衝き動かされて世に作品を送り続ける、愛媛県の立花永樹さんを引っ立ててきました。

☆これぞA-Froの醍醐味ぞ。南無〜。

これからも自らのネタに煩悶しながら投稿よろしく。

実はネタとミックスしたイラストの方が多かったりするのです。

彼女のイラストは担当の目の保養に貢献しているのDA！

☆溢れる愛が彼女を駆り立てるのか。それとも性分か(笑)。

A-Froひみつ情報
前に告知した「A-Fro投稿者HPキャラバン企画」だが、現在じわりじわりと企画が進行中でし。内容はというと、投稿者さまのHP内にアフロズ来訪用の部屋を期間限定で作っていただき、そこで魔のようなトークやインタビューやイラスト祭りを行なわんとす！　本誌上でも来訪レポートを掲載する予定なので、ネットを見れない人も楽しめるはずですよ。お楽しみに。

げえせん歳時記

宇宙世紀外伝 ある意味ニュータイプさん

鹵獲(ろかく)モビルスーツが加わり、ますます熱い『ガンダムDX』です。

ある日、僕がゲーセンで愛機ゾック(連邦VER)でプレイしていたところ、「援軍が現れました!」との文字が! 隣りの人が入ってきてくれたみたいです。

その名も「ロバート・ジョージ」……ほ、本名? よく見ると外国の方ではありませんか! まさに多国籍軍! 二人でジオン公国を倒そうではありませんか!

そうこうして、僕のゾックとジョージの陸戦型GMの戦いが始まりました。

作戦開始! いきなりザクに突っ込んでいくジョージ。待ってくれ! ゾックの機動力では追い付けないぞジョージ!

ドカーン! 開始20秒で沈むジョージ。

今度は慎重に頼むぞ相棒! と思いきやまた突っ込んでいくジョージ。仕方がない、ここはゾックの援護射撃でフォローです! が、ドカーン! シャアザクと共にゾックのビームに貫かれ沈むジョージ。

「OH! NO~!」隣りからジョージの断末魔が聞こえてきます。すまないジョージ。だが、ゾックではこれが精一杯の援護なんだよ~!

その後も僕より日本人らしいKAMIKAZE魂で突っ込んでいき、ジョージの四機落ちで僕らの戦争は終わりました。

まさか、日本人以外の方とゲームできるとは思いませんでした。やはり、ゲームの楽しむ気持ちは世界共通なんですね♪

貴重な体験をありがとう! ジョージ! が、一言言わせてくれ!

「金返せや~~~!」

(東京都 yasuo君)

☆あああ、最後はやっぱり銭なのね。まあ、大半の外国人パイロットにとって、日本語のインストカードは判読不能だろうしのう(専門用語バリバリだし)。

だが、郷に入れば郷に従えともいう。「ネクストステージコンペイトウ、OK?」とか言って通じるだけのガンダム知識をジョージに求めたい。

アルカディア米国版が出せるようにウチらも頑張るぞ!

(千葉県 YOSHIKOさん)
☆一家が茶の間で歌える国民ソング。それがポップス、それがカヨウキョク。

(福岡県 さばみそに君)
☆これでも真剣にやってるんだよう! アイテムコレクターじゃないの!

(茨城県 くそが! コンバ君)
☆見とくか!? 平成生まれのマゾヒズム!!(台詞:もっと撃って!)

(宮城県 STO君)
☆そのデコは見飽きた……俺の前から消してやる!

続・ゲームを一本だけ無人島に持っていけるとしたら!?

一月号の「無人島に持っていきたいゲームは何か」を見て、考えてみました。私が持っていくゲームは「ナムコクラシックコレクションVol-2(1996年・ナムコ)」です。

このゲームには、『パックマン』『ディグダグ』『ラリーX・ニューラリーX』の三本が入り、それぞれのゲームは当時そのままの「オリジナル」と、グラフィックやさまざまなフィーチャーが追加された「アレンジ」の両モードが選べるようになっているのです。

どのゲームもルールは簡単だし、その人によってプレイ内容だって変わっていきます。

例えば、ディグダグなら「俺は岩つぶしだけでクリアしてやるぜ!!」な人もいれば「やっぱりパンクさせて全滅させなきゃ」という人もいるでしょう。

「単純なゲームだからこそついついやり込んでしまう」長く遊ぶために、こういったことも大切なのではないでしょうか。

(北海道 YAS君)

☆作品の新旧はともあれ、「ゲームとして遊べるかどうか」これ重要ナリね。ゲームセンターで長く遊ばれているゲームって、そこんとこの完成度が高いんだと思うよ。

無人島で末長~く遊ぶために、メンテナンス定期船なども来航してほしいものだね。

神の指先を持った男

私の仕事はテレホンアポインターなのだが、その能率を上げるために極めた技がある。

「プッシュホンを2・5秒でブラインドタッチ」

この奥義のおかげで電話本数は誰よりも多く、成績も常にトップクラスにいる。

何事も極めれば輝くものだと我ながら自負。私のその指さばきに同僚は皆驚愕するが、優越感にひたる一方で思うのだった。

「こんな指テク、ビーマニのチャンプに比べりゃ足下にも及びませんよ……」

心の底で、音ゲーが苦手なことにコンプレックスを感じているのかも知れない……。

(滋賀県 大聖リース君)

☆連射の指先を持つ猛者もいれば、スクラッチの指先を持つ男もいる。好きなことを極めようとするなら、スキルは後から付いてきます。

リース君の場合は、その2・5秒の早撃ち才能をガンシューなどに生かしてみてはいかが?

忘れたころに忍び寄る

A-Fro男忍者特集

八カ月ぶりにドロンと復活の男忍者特集。何でも、西台ダイエーのゲームコーナーを中心に、ヨシオの支持率が高まってるらしいんです。うふ。

(長崎県 MAYUさん)
☆もうヨシオなしでは生きていけない体なのか……。

(大阪府 ムンク園山さん)
☆きちゃったね。今年の流行語大賞はヨシオ!?

(福岡県 武術師某さん)
☆スライド斬りができるとカンタンな超次元忍者アクションゲーム。

(静岡県 ココロザシノさん)
☆ドラムンベースが五臓六腑を強制パイプ! 九字を結んで聴くのがSA・DA・ME!

A-Fro ひみつ情報
文章投稿コーナー「読者さまゲームインプレッション」では新作アーケードゲームのレビューをお待ちしています。ゲームを遊んでみた感想・批評をどしどし送ってください。一、二ヵ月中に発売されたアーケードゲームの新作タイトルであれば、ビデオ・大型・メダルなどジャンルを問わず募集していますので、気軽に書いてみて下さい。ロケテストバージョンでもOKですよ!

バチャッ子ストーリーズ 愛沢とも(以下略)完結編!

あらすじ～これは友人の策略にはまり、「大会で勝利するまで『愛沢ともみ親衛隊』というリングネームを抹消できない」ことになった男の羅巣短サーガである。

12月某日、俺は福岡県の某ゲームセンターで、VF4全国大会予選出場登録を行なっていた。

これまで近県で開かれたVF4予選大会には、できるだけ参加するようにしていた。

だが、いかんせん大舞台に弱いこの男、ただでさえ激烈に弱いところに大会ではさらに「サンドバッグモード」へ拍車がかかる状況にあった。

そう。ほとんどの会場で初戦敗退という屈辱を味わわされていたのだ。しかし、そうはいっても、万一、ひょっとして、くじ運がよければ……なんてこともあるかもしれない! そんな根拠の無い自信を持ちながらクジを引く。

いきなりシード権を獲得。幸先のいいスタートを切る。そして2回戦。俺の対戦相手は……?

「七段・勝率7割」

……勝てるわけ無いじゃん。そうか、今回もまた涙の一回戦ボーイかよ……。

半ば諦めながら対戦を始める。そして。

「あれ……俺、勝った!?」

勝負は水物、何が起こるか分からないとはよく言ったものである。

その後もなぜか俺は快進撃を続け、ついに店舗大会決勝に進出することになった。その時、ちょっと勝利を意識したのは言うまでも無い。しかし、「欲を出したら負ける」のは勝負事のお約束であろう。

それが命取りとなり、結局俺は店舗大会準優勝となってしまった。

しかし、それはあくまでも結果に過ぎない。今回の大会サーキットで、各県の猛者の動きなどを見て参考になったし、また、モチベーションの維持にもかなり役に立ったのは事実だ。

そんなことを思いながら、友人宅へ結果報告の電話。

「オウ、ついに俺も準優勝の栄誉に浴すことができたぞ」

「あー諸江(偽名)、大会の栄誉はともかく、大会出場の時にはちゃんと愛沢ともみTシャツ着て臨んでいるんだろうな」

「アウッチ!!」

(佐賀県 愛沢ともみ親衛隊こと諸江カズノリ君)

☆オチはいつも通りだけど(笑)、お疲れさん&おめでとう～。

こんなにも素晴らしいバーチャフルライフをみんなも共有してみない? VF,NET Jフォン版も始まったし、まだまだ楽しめるよ!

(兵庫県 神崎渚さん)

☆慶兆五年のバレンタインデー!
島先生がモテモテしてます。

(福岡県 倉長行矢さん)
☆乙女の胸キュンツープラトン「どっちのチョコレートショー」!

(福岡県 たかおか勝己さん)
☆2002年は本命チョコをゲットできそうですか拳崇さん!?

(静岡県 トメさん)
☆アタシは一つ目～、サイクロプス少女なのー。

(新潟県 番 新潟情報どーも! 君)
☆あら、チョコアレルギー?(違) それにしてもアンヘルがカワイイぞ。

ポッター次回予告

さてさて、今回募集する5月号A・F・r・oの特集は、「俺がゲーセン作るならこうするね!」特集を行ないます。

もし、自分がゲーセンを経営するとしたら――を仮定して、理想のゲーセンを思い付くまま、みんなで好き勝手に考えてみようってな主旨のコーナーです。

「シューティングゲーム以外置かねえ!」とか、「店内にはクラシックを流す優雅なゲーセンに」「女性店員の衣裳はすべて袴ッ!」などなど、キミたちがカスタマイズしたいポイントを書いて、A・F・r・oまで送って下さい。

同時に、カラー&モノクロのイラストでは「古今東西忍者特集」を開催します。

今までにアーケードゲームで登場した忍者キャラクターを総登場させるぐらいの勢いで、皆さまの力作イラストをドシドシ送って下さい。レアな忍者は採用率が上がりますぞ。

ハリー後記

[illegible]

常連の座をつかみ取れ! ARCADIA Frontiers[A-Fro]投稿ルール

アーケートゲーム投稿スヘースA-Froでは皆さまの投稿、すなわち「ゲームが好きなんだああああっ」という熱きソウルをお待ちしております。ハガキの裏には名前と落書きを忘れずに!

優秀作品(eb! マークが付いた作品)にはA-FroオリジナルQUOカードをプレゼント致します。奮ってご応募下さい。

●ゲームイラスト(カラー、モノクロ、CG)大募集

アーケードゲーム、ゲームセンターに関するイラストを描いてみようよ。キャライラストからゲーセン風景、店長自画像まで表現方法は無限。ユアセンスをぶっちゃけてほしいぞ。封筒やハガキ裏に「アレンジ道場係」「グレイスケール係」と、コーナー名を書いておくとグレート。サイズはフリーだけど、ハガキサイズからA4ぐらいが投稿世界の標準。タテ・横の比率もハガキぐらいが標準的だ。

CG作品は、基本的に「未発表」のものを送って下さい。個人のHPに投稿作品、採用作品をアップする場合は、投稿後から45日間の間隔を空けていたたくと、月刊アルカディア的に助かります。ご協力お願いします。

●これが無ければ締まらない! 文章投稿規定

文章量は最大で800文字前後にまとめて下さい。文字が汚くても、文法が間違ってても全然気にしないで投稿して下さい(リライトされる可能性はありますが) E-Mail投稿もアリですので、その日のゲーセン雑記、ゲームの感想、レビューなどを逐一メール投稿するのを習慣とすべし。

☆カラーCGイラスト投稿の注意

色数に制限はありませんが、RGBモードの作品だと印刷で出ない色があるため、掲載時に多少変色してしまうことがあります。ですので、あらかじめCMYKモードで作成することをおすすめします。

☆モノクロCGイラスト投稿の注意

グレースケール、モノクロ2階調どちらのモードでも可。

☆データ保存について

セーブファイル形式は大抵の形式に対応できますが、編集部オススメはフォトショップ形式(.psd)形式です JPEG(.jpg)形式たと画像が劣化してしまうので、あまりオススメできません。どうしてもJPEGでセーブする場合、クオリティを75～95%以内を推奨。

※郵送の場合はJPEGでなく非圧縮のファイル形式がおすすめ!

☆画像の受け付けデータ容量を引き上げました!

サーバーのパァワーアープ(by獣王記)により、投稿データの大きさは3MBまで対応できるようになりました! これで高画質の気合CG投稿がドシドシ送れまするな。

●E-mail投稿時のアテンションプリーズ

メールで投稿する際も住所、氏名、ペンネームを忘れずに! 何かに当選したとき、プレゼントが送れないシュ。それと、前述のサイズであれば、画像解像度は350dpiありゃ十分やでー。

次々号5月号の締切は……2月19日(火)消印有効!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです!

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください!
http://www.arcadiamagazine.com/

リビドーまかせにオリジナルコーナーを立ち上げよう
そんなA-Froの宛先は

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
A-Fro各コーナー係

E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら、投稿には住所を忘れずにね!
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら、詳しい募集要項はWEBページをご覧ください!
afro_cg@arcadiamagazine.com

鬼は外キャンセルほほ笑みの義理チョコ

ゲーパロ愛の館

2月の女の子だけに許された極悪コンボをかましつつ皆さん元気ですかー！　あたしは冬コミの熱気が冷めずエアコンいらずです。コタツ使ってますけど。勢いまかせで冬を乗りきりましょー

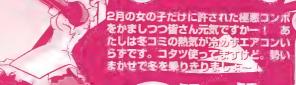
へいらっしゃいませ!!

ビートマニアⅡDX　発行／menimeni

marmalaid blaze

ギャグ　シリアス

ゲストメンバー多数のにぎやかな一冊で全体的に絵柄はクール、ネタはほほ笑ましい感じ。ラストのシリアスショートがカッコイイ！

B5版　36P　オフセット　表紙カラー
500円分の無記名小為替＋240円切手＋宛名シール
〒532-0025　大阪府大阪市淀川区新北野2-4-23-112　岡本麻里

ポップンミュージック　発行／ロブ星（スタア）

Power Stick

ギャグ

絵柄はカワイくてギャグは勢い重視、ややアッシュ受け気味？　カラー表紙にカバー付き、セリフ横書き、左綴じというスタイルです。

制作者より：Deuilメインのアッシュ本。アッシュが好きな方にオススメ？　オールギャグです。

B5版　32P　オフセット　表紙カラー
本代500円分の無記名小為替＋送料200円切手
〒951-8117　新潟県新潟市南横堀町298-3　宮路藍子

ギルティギア　ゼクス　発行／エビータ

ワイルドストロベリー

シリアス

制作者より：カイのマンガを読んで気持ちよく、偉大な世界観で。

B5版　36P　オフセット　表紙カラー
送料込700円分の無記名小為替
〒181-0001　東京都三鷹市井の頭1-13-39-101　水田明里

今月のオススメ

カイのキャラを掘り下げたちょっとヘビーな1冊です。

ショート2本、小説1本＋αで送るカイ中心の1冊。「無垢」ということが、自身にも他人にもいかに残酷であるか、それをさまざまな角度からサラリと描いた秀作ですぞ。

カイの内面に迫るというより外面を描くことで彼を際だたせるような手法が渋い！　絵の使い方も上手です。分量はチョイ少なめなのにお腹にズシンと来るヘビーさがステキ！

伝言板

つないだ手のぬくもり……

★KOF八神庵受けオンリーイベント（女性向）
2002年5月26日（日）損保会館・大会議場11:00～15:00
コス不可。詳しくはホームページ（http://www2.to/0206ds）または返信用封筒同封でお問い合わせ下さい。
〒321-2343　栃木県今市市山口961-48　中上早苗（イ）係

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……。サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送って下さい。

★お友達募集です!!
とにかくSNKが好きな方なら誰でもOKです!!　K.O.F.の事やその他日常生活のこと、手紙で語りませんか？　初回のみ80円切手同封でお願いします。
〒389-0822　長野県更級郡上山田町城腰2318-2　若林智

ああヤバかった、もう少しで月給の2割をつぎ込むところだった……。なお、文中のオフセット印刷の値段は、現実を参考に設定した架空のものです。オフセット印刷に初挑戦してみようという皆さんは、各印刷所のパンフレットなどを取り寄せて、いろいろ調べてみて下さいね。パンフレットは即売会などで配布している場合もありますよ。

●アイコンの説明●

ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略　ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。■設定　キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。■研究　アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じたものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します（何かのリストなど）。■男性向け／女性向け　それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。■ギャグ　内容がギャグであることを表しています。■シリアス　内容がシリアスであることを表しています。■イラスト　イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。■4コマ　4コマオンリー本または4コマの多い本を表しています。■小説　小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

ソウルキャリバー　発行／鉄拳婦人会

終風

シリアス

戦いの合間、一瞬訪れる平穏を描いたサイレントマンガと、マキシ主役アクションの2本。なぜか両方ともマキシがもろ肌見せてます。

A5版　28P　オフセット　表紙1色
200円の無記名定額小為替と140円切手
〒610-0101　京都府城陽市平川大将軍76-30　南京都軽便鉄道協会　鉄拳婦人会

ギルティギア　ゼクス　発行／XENON

必殺★仕事人

ギャグ

このヴェノムかわういー！表情見えない状態の「きょん」とした感じがたまりません。男性でも楽しめるカワイイ系のオチが多めです。

B5版　24P　オフセット　表紙1色
300円分の無記名小為替＋160円分の切手＋宛名シール
〒038-3301　青森県西郡車力村富萢千年14　小村恵

THE KING OF FIGHTERS '99　発行／Logos

記憶の中の思い出　前編

シリアス

ハッキリした線質と密度の高い描き込み、各キャラの仕草などすべてが丁寧。ボリュームも満点で、後編にも期待が持てる1冊です。

B5版　56P　オフセット　表紙1色
本代400円分無記名小為替と送料240円分の切手
〒709-1122　岡山県倉敷市茶屋町早沖1665-1　中島早智絵

お財布と相談しながら考えてみましょう

牡丹、同人デビュー!?　その3

コピーとオフセット、どっちで印刷する？

ジョイ「どうです、同人誌原稿は進みましたか？」
牡丹「ええ、とりあえず自作分で15ページくらい」
ジョイ「ふむ。それだけあればじゅうぶん本の形になりますね。そうそう、紙は何を使いましたか？」
牡丹「え？　いわゆるマンガ同人誌用原稿用紙ですけど……マズかったですか!?」
ジョイ「いえ、それでいいのです。マンガはもちろん、詩や小説も同人原稿用紙に書くなり貼るなりした方がいいんです。コピー誌かオフセット誌か印刷方法を決めてなくとも、後で両方に対応できますからね」
牡丹「あ、今回はそれ決めちゃいたいです〜。コピー誌とオフセット誌、どっちがいいんでしょうか？」

それぞれの利点と欠点

●コピー誌の場合
利点：ページ数・制作部数の自由度が高い。締切設定の自由度が高い。製本や装丁にいろいろと工夫できる。
欠点：全て手作業なので手間と時間がかかる。ページ数が多い場合は特殊なホチキスが必要になる。カラー表紙の場合、カラーコピー以上の画質は出せない。
●オフセット誌の場合
利点：一般にコピーより紙や印刷の質がよい。作業が比較的楽である。特別な道具を買い足す必要がない。
欠点：ページ数・制作部数の自由度が低い。印刷所に入稿する締切を守らねばならない。装丁のパターンは印刷所で用意されたものから選ぶことになる。

ジョイ「ページや部数が多いとコピーは大変ですね」
牡丹「そうか、100ページ300冊のコピー誌制作作業って、考えるだけでゾッとしますものね。でも、オフセット印刷はお金がかかるしなあ……」
ジョイ「いや、一概にそうともいえませんぞ」

刷れば刷るほど安くなる？

ジョイ「仮にB5版24P（本文20P）表紙1色の本を作るとしましょう。コピー誌だと片面印刷袋綴じでも両面印刷平綴じでも、1冊あたりの印刷費用は120円。30冊なら3,600円、100冊なら12,000円です」
牡丹「ふむふむ」
ジョイ「一方、ある印刷所の一番安いセット料金ではB5版24P表紙1色の本の印刷費用は30冊で10,000円、100冊で13,400円と設定されています」
牡丹「えーと、30冊だと1冊あたり333円かかるけど……100冊だと134円？　コピーとほとんど同じだ！」
ジョイ「もちろんカラー表紙になればもっと高くなります。しかしページ数や部数によっては、オフセットの方がメチャクチャ高いとも限らないのです」
牡丹「あ、このセット、60P100部だと26,000円、1冊あたり260円でコピー誌の300円より安くなる！」
ジョイ「一般にページ数・部数が増えれば1冊の費用は安くなっていく傾向があります。ただし、だからといって無茶な部数を申し込むと……もしもし？」
牡丹「これに従って計算すると、B5版60Pで1,000冊刷れば1冊あたり95円……ああ、60Pの本のコストが95円……なんてすばらしいいいいい（うっとり）」
ジョイ「執事201芸・妥結三点指摘！　あなたに60Pの原稿が用意できるのですか？　1,000冊もの本を売り切る自信は!?　そもそも総費用は95,000円ですぞ!!」
牡丹「たかだか9万……き、きゅうまんいぇぇぇん!!」
ジョイ「大ページ大部数に挑戦するのも悪くはありません。しかしその前に自分の実力・財力をよく考えてみるべきでしょう。すべて自己責任なのですから、ね」

ヴァンパイアシリーズ　発行／まねーぴっと

Behind the Darkness

18禁
イラスト

イラスト11種、サイレントマンガ1本。整理された線の量感が魅力的で、若干ビザールな味付けながら上品にまとめています。

B5版　28P　オフセット　表紙2色
300円の無記名小為替と200円切手（宛名シール同封のこと）
〒132-0024　東京都江戸川区一之江7-22-6　グローリーu203号室　坂平様方「まねーぴっと通販係」

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編が出たりするものはOKです）。18禁もOK。攻略本はとくに歓迎します！
次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はいたしません）を送って下さい。不備のものは選考対象外となります。

- ●本のタイトル
- ●判型
- ●総ページ数
- ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）
- ●本のPR文（40字以内で）
- ●サークル名
- ●通販申し込み先
- ●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法
- ●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯　お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）

できたらこのコーナーの意見、感想も書いて下さいね。
では、たくさんの投稿を待ってます！

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル　(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→　dohjin@arcadiamagazine.com

締切　基本的に随時募集です。3月末に掲載を希望する人は**2月20日（水）**消印有効です。
コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

ゲーマー御用達
WWWサイトの泳ぎ方

2002年最初の特集は、新世代機種が続々とそろいつつある携帯電話にスポットをあててみたい。市場が飽和状態といわれているが、逆にいえば携帯電話でインターネット！　という人が相当多いという証明である。

そこで今回はアーケードゲーマーのための携帯電話向けサイトを紹介。いろいろな場面で活用してほしい。

これにあわせて、TIPsでは携帯電話とパソコンの両方を活用している方々にお役立ちのツールをご紹介。これを使えば、煩雑になりがちな電話番号の管理やメールアドレスの管理もスッキリ！　パソコンを持っている人はぜひとも入手して活用してほしい。

CGの特集は……2002年になったし、21世紀もそろそろ慣れてきたな〜ということで、20世紀のゲームを振り返るべく、インパクトがあり今なお人気もあって〜ということで『サムライスピリッツ（チャムチャム）』サイトをPickUp！

「ゲーム関連携帯電話」サイト

ゲーム着メロ館♪　SAYTRM
http://game-melo.com/

JASRAC	日本の音楽著作権を管理している団体
着メロ	電話が鳴るとその人の趣味が判明する[illegible]
感想掲示板	[illegible]

ゲーム着メロの重鎮

知る人ぞ知る、ゲームの着メロ（※2）を取り扱う超強力サイト。このサイトの存在を知ったためにi-modeからJ-PHONEに乗り換える人が多いらしい。インターネットでの音楽配信が問題になったときに存続が危ぶまれたが、無事に復帰を果たして現在に至っている。

対象機種はJ-PHONEメインだが、i-modeやパソコンでのアクセスも可能。なおJASRAC非登録曲は別サイト（http://game-melody.com/）に掲載されている。これはJASRACに申請するため。こちらに掲載されている曲も必要に応じて企業に許諾を申し込む方針とのこと。

着メロ館、音楽館共に、80年代ゲーマーからニューカマーまで満足させる内容。DLしたら感想も書こう！

アーケードゲーム情報　hil_k
http://k.excite.co.jp/hp/u/hil_k/?pid=00

カフエス2	[illegible]
占い	コンテンツの一つ。[illegible]
キリ番	アクセスカウンターが切りのいい数字を示すこと

ゲームセンター情報を提供

画面写真は縦スクロール画面を並べたもの。見よこの圧倒的なツリーの数を。これでも一部なのだ。

アーケードに関する業界の情報・ゲーセンの新機種情報などをメインコンテンツにしているサイト。掲載情報にはイベント情報やゲームの入荷情報などのゲームセンターに関するものと、裏技や攻略情報などのゲーム内容に関するものの二つ。どちらの情報も随時募集中とのこと。

暇つぶしにはカプコン&SNK占いのコーナーがお薦め。生年月日や血液型からあなたの「本能」キャラを検索してくれる（ちなみに筆者は藤堂パパでした）。

裏技情報はジャンルを問わず、多岐にわたっている。見るだけではなく情報提供にも参加しよう。このように、i-modeなどを利用できる人は、ケータイを介して情報を入手し、ゲーセンで即活用できる。

KOFランキング　ロバやん真二
http://www.pooh3.net/rank/ranking.cgi?board=1980*205

K.O.F.	ザ・キング・オブ・ファイターズの略称の一つ
ランキング	携帯電話ではおなじみ[illegible]
IN/OUT	掲載サイトに来た数とリンク先へ[illegible]

KOFサイト大集合

掲載サイトは50を超えており、自分の探したかったサイトがきっと見つかるハズだ。

K.O.F.関連サイトのリンク集で、携帯電話のウェブ閲覧ではおなじみのランキング形式になっている。登録は専用のフォーム画面で行なう。登録情報には、サイト名、URL、管理者名、メールアドレスとPRコメントが登録できる。

また、コメントやカウンターの色を選べるのがユニーク。原稿執筆時には52サイトが登録されており、筆者が実際に使用したところ、ほかの検索機能をメインにしたサイトよりもはるかに役立った。メジャーなサイトから最近できたばかりのサイトまで網羅しているので、KOF関連サイトだけを探しまくりたい人にはとてもお薦めだ。なお、管理人の個人ページもあるのでぜひアクセスしてみよう。（http://ip.tosp.co.jp/i.asp?I=ROBERT2000&P=0）。

「侍魂（チャムチャムあり）」CGサイト

Mikage's room　みかげ&石
http://www.tamon.co.jp/~mikage/

掲載画像は石さんのもの。サイト内には管理人両名によるCG/イラストが掲載されており、両名の異なった絵柄を同時に楽しめる。一粒で二度おいしいサイト。

忍の隠れ里　影山忍
http://ix.sakura.ne.jp/~shinobi/SS.html

ナコルル・リムルル中心の『侍魂』サイト。イラストは元の絵をスキャンしたモノが多く、トンビも見えたりする。男性陣もカッコよく、特に十兵衛は必見。

GRANADA LEVEL 9　黒星紅白
http://ww2.tiki.ne.jp/~kuroboshi/

コンシューマのサモンナイトシリーズの原画などで活躍中の黒星紅白さんのサイト。チャムチャムだけでなく、格闘ゲームやPC、アニメなどのCGも鑑賞できる。

はちみつ屋　BEE
http://home.att.ne.jp/green/bee/

ゲーム系とオリジナルのCGが掲載されており、ゲーム系はチャムチャム率が高い。オリジナルも美しいモノが多く、画面写真にピン！　ときたら要チェック。

Flying-cat　猫月戒時
http://sumire.sakura.ne.jp/~flying/cat666/

掲載されるCGは圧倒的な量を誇る。そのどれもが壁紙にしたくなるほど美しい。ゲーム以外にもオリジナルCGも多数。管理人はカット描きの仕事をされている。

ジャポニクァらくがき練習帳へようこそ！！　るぷ
http://home4.highway.ne.jp/japorak/

写真はサイト内のキャラモノ絵置き場コーナーよりピックアップ。全般にロリっぽいCGが多めで、どれもかわいくお薦め。日記にちりばめられた落書きもチェック。

luv parade　カドイラサ
http://luvparade.info/

掲載CG全般に淡い色使いと絵柄があいまって独自の世界感を構築している。ほかのゲーム系ではレイレイなどが掲載されている。一部18禁なのでご注意。

Incapacity 3　そろもんK&慶道うに
http://www1.odn.ne.jp/~aag41020/

チャムチャムのCGは「Solomon-site」に掲載されている。サークルとしてイベントにも参加している。興味のある人はチェックしよう。一部18禁アリ。

PANDAFUL　一条トキオ
http://www3.j-speed.net/users/pandaful/

『侍魂』などのアーケードゲーム系キャラだけでなく、パソコンゲームやアニメなどのいろいろなCGが楽しめる。絵柄にピンときたら要チェックだ！

※1　DL……ダウンロードの略　※2：着メロ……着信メロディーの略

TIPs
wwwの泳ぎ方

携帯電話は便利だけど、携帯電話に登録している電話番号やメールアドレスの管理はちょっと大変。そこで登場するのが、パソコンの携帯電話活用ソフト。お薦めはベストセラーのケータイ・エディ（インクリメント社）。このソフトは一般的な携帯電話の電話帳管理機能だけでなく、電話帳の情報をOutlookやOutlookExpressとやりとりできることが特徴。電話帳情報をパソコンで管理して、必要に応じて携帯電話に転送することができるのだ。

同種のソフトとしてケータイキャプチャールック（NECシステムテクノロジー社）もお薦め。Outlookの予定表、連絡先、仕事、メモを携帯電話からi-modeから閲覧できる。

また、パソコンに届くメールを携帯電話に転送するツールもとても便利。MailForwardController（http://www.mixjuice.ne.jp/soft/）はパソコンで着信したメールを携帯電話へ転送する機能を持ち、添付ファイルの文字変換や制限など詳細に設定できる（ただし携帯電話への転送サービスに対応していないプロバイダに加入している場合は除く）。

泳ぎ方PLUS！

携帯電話は日々進化している。それに合わせて携帯電話活用ソフトも頻繁にアップデートされているのでこまめにチェックしよう。
●ケータイエディ<http://www.k-eddy.com/>　●ケータイキャプチャールック<http://www.kbnes.co.jp/product/sltd/keitaiLook/default.htm>

鬼の怒り・鬼の哀しみ

式神の城

式神の城 設定資料集

其の弐

10月号の設定に続き、『式神の城』の敵側キャラクターの設定を公開。しかも、アルファ・システムのホームページでのみ公開されているサイドストーリーの一部も初掲載！　キャラクターたちの奥深さを垣間見られるぞ。

SIDE STORY サイドストーリー

「んーどうするかだな。」

　なんとか現場の公園に入り込むことができたものの……さて、どうやって人質を助けるんだ？

　玖珂光太郎は植え込みにまぎれて公園の中央を見ながら、自問自答した。公園を占拠した殺人人形たちの目をどうやってそらすか……あーくそ、俺は複雑なことが嫌いなんだよ。ふと、英語のテストをやっていて途方にくれたことを思い出した。その背後に、二つの人影が現れる。

「イテッ！」

「まだ懲りてないのね、少年」

「ふみこたん？」

「その言い方、気に食わないわ」

「でも、イテテ」

「なにかしら？」

「ふみこたんって呼ぶ方がかわいいじゃん」

　ふみこは少し考えた後、それはそうかもしれないと思ってそれ以上の追求をやめた。

　四百歳になってもかわいいと言われるのは悪い気がしない。

「それと、そんな風にいろいろ顔を突っ込んでいると、そのうち死ぬわよ」

「顔をつっこんで悪をぶっとばすから『悪をぶっとばす少年探偵』なんだ」

「それで死んだら、『故・悪をぶっとばしていた少年探偵』になるわよ……とはいえ」

　ふみこは良く見れば笑っているように見えなくもない表情で玖珂を見下ろした。

「でも、今回はお互い出番なしね」

「なんで」

「あの娘が出てきたから。今回はこれで終りよ」

　ふみこが指す方向を見ると、小夜が立っていた。遠くに見える小夜はお面のような冷たい表情で、周囲の殺人人形たちを見ている。小夜は何事かをつぶやくと、腕を伸ばして怪鳥ヤタを呼び出した。青い炎を上げて光の鵜が飛び始める。

「あれが？」

「知ってるの？」

「コーラ飲んだことない奴だろ」

　ふみこは、玖珂光太郎のまじめそうな顔を見た。

　玖珂は二度うなずいた。いたって本気そうであった。

「あの女が？　ボケる以外に何かできるのかよ」

「あの女が、人類の生んだ最高の魔道兵器よ。人類の敵と戦うために人に作られた人。アリにとっての兵隊アリのようなものよ。……人類の敵と戦うために育てられ、戦いが終れば土に帰る。人神々を狩り死ぬために戦う、人であって人でなきもの」

「……女だぞ。昭和生まれかも知れないが、俺と大して歳が変わるわけじゃない」

「年齢も性別も関係ないわ。兵器は敵を殺せればそれでいい」

「ふみこたん、あれは人間だ。オレと話している時、困っていて、照れていた。兵器じゃない」

「兵器よ。道具でなければ、まともな人間はあんなことやれないもの」

　ふみこがそう言った瞬間、小夜は表情一つ変えずに、人質ご

SIDE STORY

と光の渦で殺人人形たちを両断した。殺人人形たちの怒りの声を無視し、敵のただ中に死と破壊を撒き散らす。
「分かったでしょう。帰るわよ」
「待てよ」
ふみこと老執事は、立ち止まった玖珂光太郎を見た。
「俺は納得してねえぞ。なんだ、その割り切りは！」
「昔から決まっているのよ。あれが出てきたら、終わりなの。人質も何もないわ。そして人類の敵は心の底から学ぶのよ。どのような方法でも人間を屈服させることはできないと」
「知ったことか！」
玖珂は叫んだ。
「すると何か？　あの女は、自分を道具と思いこまされて、人質ごと殺すのを容認してるのか？　ええ？　役目が終われば自分も死ぬからオッケーだってか？」
「そうよ。事が終わるまで警官隊も来ないでしょう。そういうことよ」
「ふざけるな！」
「うるさいわ」
わずらわしそうに指で耳を塞いだふみこを、玖珂は目を血走らせて見た。次の瞬間、公園の中心部に目をやり、戦う小夜を見る。
玖珂は歯をわななかせると、駆け出した。
くそが、くそが、くそが！
「人類の決戦存在が出てこられましたのに、あの少年は何をされているのでしょう」
「あの子には『人類の決戦存在』なんて、見えていないわ」
老執事ミュンヒハウゼンの言葉に、ふみこは計画通りという風に言葉を返した。
「あの子に見えているのは、変な服を着た、ただの少女。あとは人質ね」
玖珂光太郎はわけの分からない言葉を叫ぶと、敵の真ん中に踊り込む。
「人類の決戦存在がどうとか、魔術がどうとか、血がどうとか、自分の実力も、未来のことも関係ないのよ。あの子には」
ふみこは、野菜を八百屋で値定めするかのように言った。
玖珂は拳で人形たちを殴り倒す。そして、人質や小夜をかばうように手を交差して立ちはだかる。
「あの子にとって重要なのは、少女が一人で戦うのを見ていられないだけ。……あの子は、たぶんそれだけを理由に命を賭けて戦えるわ」
「気に入っておられますな。お嬢様」
ふみこは眼鏡を傾けて、その表情を隠した。
「まさか。趣味じゃないわ。もう10年彼が長生きできたら、抱かれてあげてもいいけど」
ふみこは少しだけ微笑むと、眼鏡を指で押して輸に乗った。
「でも、我が皇帝にも我が総統にも似ているわ。ミュンヒハウゼン」
「準備はできております」
「よし。友軍を助けよ！　支援砲撃用意！　一斉射」

式神の城Ⅱ 設定資料集 其の弐

醜藤島

Iwa Hujishima

♣

日本を変えるべく、
東京に神を召喚しようとする自衛隊の士官。
部下700名と共に富士山麓の演習場で姿を消し、
東京に突如出現する。護国の鬼として、
東京全土を火の海にして
荒ぶる神々の復活を図る

原案

原案

開発より一言

設定上では自衛官なんですが、ステージ3ボスの悪浩志とカブるので、あえて旧日本軍の制服に。帝都ナントカとは無関係ですよ。

開発より一言

アイドルということで、衣装にかなり悩みましたが、80年代後半ごろ？のアイドルのイメージでまとめてみた……つもり。

SIDE Story

「ははっ。衛星レーザー用意！一斉射。精密射撃」

ミュンヒハウゼンに微笑むと、パンツァーファウストを膝の上に置き、ふみこと幕は恐ろしい勢いで戦場へ飛んだ。三つ編みが暴風に揺れる。

いくつもの屋根の上を派手に越えて、一人の魔女がパンツァーファウストを構え、照準を合わせた。

ふと、ふみこは優しい乙女の微笑を浮かべた。照星の先に玖珂光太郎がいたのだ。

そして、笑顔のまま引き鉄を引く。

「撃て！」

「おわぁ！」

玖珂は派手に吹っ飛んだ。天空から光が落ちてきて、背中の方で大爆発が起きたのだった。遅れてロケット弾が着弾し、爆発する。人形がいくつかなぎ倒された。

「それぐらいで情けない声を上げるとは、男の磨き方がなってないわね」

「ふみこたん」

玖珂の前に現れた魔女は髪をわずらわしそうに振ると、玖珂を見下して告げた。

「戦いなさい。男は死んで名を上げるものよ」

玖珂はふみこの冷たい表情を見た後、表情を隠して鼻の頭をこすった。

「へっ、こんなところで死んでたまるか」

「そうね」

ふみこは玖珂を冷たく見下ろして言った。撃った後のパンツァーファウストを捨てMG34を肩からぶら下げ、弾帯を下げていた。腰のホルスターからルガー拳銃を取り出し、投げてよこす。

「銀の弾丸が入っているわ」

「いらねえよ」

「さっきも言ったでしょう。兵器には、呪われた帝国も何もないのよ。お馬鹿さん」

「拳銃を使うのは親父が嫌いなんだよ」

拳を握る玖珂の横顔は、父親によく似ていた。

「人を傷付けるなら、自分も痛い方がいいって言っていた」

父親が嫌いな少年は、そうつぶやいた。

「だから俺は拳でいい」

それから、玖珂光太郎は学ランを脱いで拳を握りしめた。

なぜだか、その姿はひどく荘厳で、神聖なもののように見えた。その肩越しに、美しい女食人鬼が半実体化する。

食人鬼は玖珂光太郎の拳を愛するように頬を寄せた後、ふみこに向かって哀しい目で頭を下げた。好きにさせてくれと、言っているようだった。

「好きになさい。……それから」

「何？」

「あなた、見えてないの？」

「何が？」

玖珂の不思議そうな顔に美しい女食人鬼は微笑んだ。

ふみこは何の表情も浮かべずに玖珂を見下ろした。

「その霊感のなさは驚嘆に値するわ。まあいいわ。戦いなさい。食人鬼のネクロマンサー以外で、食人鬼の精霊を配下にして戦った例がないわけじゃないもの」

悪浩志

Aku Hiroshi

♣

ある日、会社から帰った
浩志を迎えたのは、
惨殺された愛妻の死体であった
しかし、妻を楽しみながら
殺した犯人は、懲役7年という
刑の軽さにおさまる。
怒った彼は裁判所で犯人を殺して逃亡、
鬼となった。百鬼夜行を従えている。

開発より一言

なんかサラリーマンというよりは、むしろ文系教師……。右腕は「蟹」だの「伊勢エビ」だのと言われ放題でした。

原案

悪バウマン

Aku Bauman

♣

日本人だった妻の遺骨と共に日本で生を終える
はずであったが、もう一度若々しい身体で
演技をしないかと持ち掛けられ、鬼となった男。
彼の代表作である"正義のサムライ"
青い目のリン・バウマンとなって
無差別殺人を繰り返す

SIDE STORY

「……なんかわけ分かんねえけど、サンクス」

玖珂はそう言うと、美しい女食人鬼と共に走り出した。ここまで走ることが似合う男も少なかろう。

突き出される人形の腕をかいくぐり、玖珂は拳をたたき付けた。拳を切りながら次々と人形をたたきつぶしていく。

その輝く拳には霊がついていた。美しい女食人鬼だった。

小夜が目を細くする。光鴉のヤタが肩で鳴いた。

「あれは、死と飽食の悪霊?」

「今はあの少年を守っているわ」

「そんな。あの人には魔法の力が見えません。術式だって目茶苦茶で」

「原初の魔術師は、呪文や魔法陣を使って契約を結んだわけではないのよ」

玖珂の拳に、食人鬼の手が重なった。

「原初の魔術師は、ただその態度だけで精霊を従えたわ。契約は精霊が契約したと認めれば発効する。……たとえ言葉がなくとも」

美しい女食人鬼は、玖珂を守るようにして実体化した。

長い肉切り包丁を両手に持ち、切れ長の目で敵を流し見て、次の瞬間には駆け出した。

人形たちの首を、肉切り包丁がはねていく。

「精霊は認めた。玖珂は魔術師よ」

ふみこは宣言するかのように小夜に言った。

「そんな」

「おだまりなさい。精霊が決めたのよ。それが闇の精霊、最下級の雑霊であっても、精霊には違いないわ」

美しい女食人鬼は、肉切り包丁を振ると玖珂を守って戦い出した。玖珂の背中にその背を付けて、包丁を構える。その顔はどこか可憐で、胸を締め付けられた。

「それに……いつまでも闇であるとは限らないし、最下級であるとも限らない」

ふみこは、自分に声を掛けるヴァンシスカを思い出した。

「少年、精霊に名前を付けなさい! それで契約は完成する!」

玖珂は女食人鬼を見た。髪型がどこかのアニメでみたような気がした。

「ザサエさん」

ふみこの顔が一瞬こわばったような気がしたが、小夜にはそれがよく分からなかった。

「契約は完成した! ザサエさんと名前を呼んで、それを使いなさい」

「サンクス」

玖珂は、美しい女食人鬼の顔を肩越しに見た。

「あの時の、鬼か?」

女食人鬼は小さくうなずいた。

「悪いね、俺なんかに付き合ってさ」

女食人鬼は哀しそうに首を左右に振った。それは違うと、表情に浮かべた。

結い上げた髪が、肩に降ちた。

式神の城｜設定資料集其の弐

少女
Girl

今回の事件の犯人と思われる人物
式神の城の結界を守っている
（守らさせられている？）
周りに特殊な水晶を登場させ
それらに身を守ってもらうかのように
回転移動させつつ、その水晶自体から
嵐のような弾幕での攻撃を行なう

原案

開発より一言
どこまで描いていいものやら……。この足首までの超長い髪は、モデリング担当に大不評でした。

原案

開発より一言
企画段階では着流しでカッコよかったんですが、いろいろあって袴に落ち着きました。

SIDE STORY

肉切り包丁で鬢削ぎし、己が男のものであることを知らしめる。
「……ありがとう」
ザサエさんは、食人鬼にあるまじく、可憐に嬉しそうに微笑んだ。
「俺の名前は玖珂光太郎。悪をぶっとばす少年探偵！」
「ザサエさん」
玖珂はその名を優しく呼んで腕を肩まであげると、横一文字に振った。光の残像が残る。
「ザサエさん……！　GO！」
「ザサエさん」が、疾風のように走り出す。髪が、生き物のように揺れた。
ふみこが薄く笑った。MG34を担ぎ直す。
「さてと、解説は終わり。私も戦うわ」
「私が来たのに、ですか」
「軍人の仕事は侵して殺すことよ。人類の決戦存在さん。ほかには何もないわ。あなたはあなたで好きにおやりなさい」
ふみこはそれきり小夜に興味を無くすと、携帯電話から電話を入れた。
「ミュンヒハウゼン」
「友軍の支援を全力で開始致します。お嬢様」
「そうして」
そしてふみこは、冷たい表情で帚を飛ばした。派手に上空を旋回して玖珂の空を守ると、機銃掃射を開始する。
「本当の名前は精霊の前や魔術師の前では隠すものよ。少年」
「知ったことか。隠さなきゃならない名前なんか、俺には無い！　俺はどこまでも、どこまでも玖珂光太郎だ!!」
「なぜですか。なぜ突入ができんのですか！」
指示を出していたパトカーの無線機にがなり立ててケーブルをぶち切ると、玖珂剣太郎警部は白髪まじりの頭をかきむしって上司を見た。
「上からの命令だ。それしか言えん」
「中にはホームレスもいればカップルだっている」
「残念だった」
玖珂の父は歯をわななかせた。
「なんだと？」
「剣さん、やめてください！」
大勢の部下に押さえ付けられても、玖珂警部は上司をにらむのをやめなかった。
「警官が人を守らないでどうする！」
「警官も宮仕えだ。上級官庁と話し合わねば、何もできん」
「ふざけるな！」
親子が公園内外で叫んでいる時、日向玄乃丈はいち早く公園から抜け出して、犯人の臭いを追い始めていた。
ふと立ち止まって、自分を追ってくるギターケースを持った朝鮮人を見る。
「なんでお前さんも来るんだい」
「警官がいました」
「なるほどね」
「それに、あなたといた方が、犯人を見つける、早そうです」
「勝手にしな」
二人は、新たな敵・真の目標に向かい、再び走り出した。

そんなARIKA
第四部
小林真文
これはアリカの広告です
2002

読者のみなさん! 時間をひきもどしてごめんなさい!!! そんなARIKA時間ではまだ年末でございますッ
先生も犬の走る師走
年内大が動ける時間 一週間きりましたよッ
ネタがないにょ〜
あと2日ですけどッ!?
ネタがないにょ〜
きよ〜
あと3時間〜ッ
じゃあ今からアリカに来るにょろ〜
きゃああ
来たよッちっくしょ〜 あと2時間ッッ
あれ?三原は今会議中ですョ
……
終った終った♪
ネタおわないにょ…
事態何も変わってねッ

いやいや事態は常に変わっているにょろ ぼり前回の続きがあたたにょろ? 伝説のソフトが日の目を見るかもという話…
きゃあああ♡
かもじゃないかも〜!?
ぱら
今日の午前中デジキューブの染野さんを含めて話し合いをして…この年末中には解決できない事態になったにょろ
?
…とおっしゃいますと…?
伝説のソフトは伝説のまま説!!!
きゃあああ!!?
どないせーとッ
染野さんの似顔絵描いてコマ埋めとく?
描きません!!!
それにそれじゃ「そそめの」でしょ!? そな話で15分〜〜ッ
うーん
わあああ
でもいっちゃんやっとネットロが終ったとこでもう… だからその話をすればいいんじゃないかなッ!!? スチオにっ
いっぱい

ねえねえこのネタ合せ風景をWebで流すっていうのはどうにょろ?
それはスバラしいね!!!
ついでにそれで2ページ分埋まるのかおしえてくれよッ!!!
大にもわれるよ〜にょッ
ネットロ開発中に印象に残った話とかないの〜!?
あと30分〜ッ
テストプレイ中の話にょろが担当者がびっくりする点数が出たのを見たと言ってたにょろ
やくまんしばり だぶるやくまん ちんろーとあがったといいとりやー
ヤ!
ダメですママ〜…ついてけない…
今回はじめっから麻雀ゲームで行こうと思ってたの…? 毎回毎回ギャンブル系だけどさあ…
うんにゃ
だったにょろ いっちゃんはじめは
どれ!!?
シミュレーション〜
シミュレーションってどんなー!!?
もう出ないの!? どうして麻雀に!!
それがすごいにょろ!!!
シミュレーション好き〜
最初に主人公の妹が死んじゃう…!!!
は?

どう幸せかはその目でたしかめてネ♡

↓こ…今年も絶賛(?)募集中!!! 君もアリカでくじらさんざぱーんしてみないか!?(※3歳児は受け付けておりません)

アリカ社員大募集中です!!

【職　　種】
①ゲームグラフィックデザイナー
②プログラマー
③プランナー
④ネットワークエンジニア

【仕事内容】
①ゲームキャラクターや背景のデザインからSOFT IMAGEやPhotoshop等を使用しての実際のゲームキャラクターモデルやモーション、背景CGの制作、及びムービー等の3次元CG映像の制作。
②ゲームソフトのプログラミング
③ゲームソフトの企画・進行管理など
④ネットワークシステムの構築及び管理

【資　　格】
20歳〜30歳位迄の方
①基本的にゲーム制作経験の有無は問いません。絵に自信があり、ゲーム制作や3次元CGに興味がある方、グループで仕事のできる方を歓迎いたします。
②C言語またはアセンブラでのプログラム経験者、もしくはゲームプログラム経験者。

【勤 務 地】　恵比寿(本社)
【勤務時間】　10：00〜18：00
【交　　通】　JR恵比寿駅東口（ガーデンプレイス側）徒歩2分

【給　　与】
月給　専門学校卒178,000円以上　　大卒193,000円以上
※経験・能力等を考慮の上、優遇いたします。
※試用期間有(3ヵ月)

【休日休暇】
完全週休2日制（土・日)、祝日、夏季、年末年始、慶弔、有給
※ゲームを1本仕上げたあとには2週間のリフレッシュ休暇が認められます。

【待　　遇】
昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、各種社会保険完備、退職金制度、借上社宅制度有、健保組合保養所、定期健康診断、財形貯蓄制度有

【応募方法】（応募作品は返却いたします）
履歴書(写真貼付)と、作品(下記参照)を下記人材採用Ａ係宛にご郵送下さい。後日面接日をご連絡いたします。

●応募作品（デザイナー）
◎B4以下のカラー作品数点とデッサン・クロッキー数点。
◎その他、自分をアピールできるもの。
※CG作品のある方は、PICT又はBMPフォーマットで、作品がある場合はFD･MO･CDいずれかのメディアでお送り下さい。
※CG映像作品はビデオでお送り下さい。
※CG作品については、使用された機種・ソフトウェア及び制作期間を明記して下さい。

●応募作品（プログラマー）
◎使用できるプログラム言語とマシン一覧、及びプログラム内容の詳細が分かる経歴書。
作品がある場合はFD･MO･CDいずれかのメディアでお送り下さい。（ソースファイル付き）

●応募作品（プランナー）
◎企画書（A4サイズで5枚程度）及び自分をアピールできるもの。

●応募作品（ネットワークエンジニア）
◎職務経歴書、及び自己のスキル等を明記したPR書。

■ 書類送付先 ■
〒150-0013　東京都渋谷区恵比寿1-20-18 三富ビル新館6階
株式会社アリカ　人事採用A係

人事専用電話 03-3447-1840
当社ホームページ
http://www.arika.co.jp

GAMEMAKERS News Transmitter

みんな、メーカー広報の皆さんに、嘆願書を書きましょう！
[illegible]により、掲載してもらえるかも！ チャンスだ！

CAPCOM

長期に渡って行なわれてきました『CAPCOM VS. SNK 2』全国大会も、おかげさまで無事に終了しました！ 選手の方も、ギャラリーの方も、本当にお疲れさまでした。いやー、本当に盛り上がりましたよ。遊びに来られなかった方も、記事で当日の様子を楽しんでね。大会は終わっちゃったけど、まだまだこのタイトル、一緒に盛り上げて下さいね！

(株)カプコン　宣伝チーム　春麗浦沢

Alfa System

皆さんのおかげで大変な盛り上がりを見せたスコアトライアルも、いよいよ最終締め切りを迎えることとなりました。参加していただいた皆さん、ありがとうございました&お疲れさまでした。次回作でも、何やら企んでるので、楽しみにしてて下さいね。集計が大変だと思いますが(謎)。ということで、今月の式神裏話。アイテムのコインは最初……ってもう書くスペース無いじゃん。

(株)アルファ・システム　NAOKI

サッカー、盛り上がってますね。知らないと取り残されそうな勢いです。サッカー好きな人はもちろん、これから知りたい人も『バーチャストライカー3』でひと足先に熱く戦ってください！ GCでは『バーチャストライカー3ver.2002』が2月14日に発売されます。かなりイイできなので借金してでも買うべし！

AMUSEMENT VISION,LTD.
まさまさ

ADORES

冬ですね〜。乾燥してます。絨毯張りのゲームファンタジアでは、この時期パチパチ君が大量発生してしまいます。その防止対策に、水撒きを毎日行なっているんです。小さいお子様からは「なにが生えるの？」なんて尋ねられたり(笑)。"金の生える木"ならぬ、"メダルの生える木"でも生えてくればいいのですが。

アドアーズ(株)店舗運営部
"N"yass.(新担当)

SUNSOFT

毎度どーも。
毎回毎回オチも何にも無いコメントを書き続けているサンソフトです。さて、2月といえば、私の誕生日とチョコの日なのですが、祝ってくれる相手もいない私にはどーでもいい話だったりします。が！ 今年はあの娘がいるのです。愛しの生首。ラブミーテンダー♪ 皆さん『Tomak』をよろしくね。

サンソフト・生首広報・わたなべ

Sammy

皆さん、あけましておめでとうございます。2月といえばAOUエキスポ！ 皆さんも心待ちにされていると思います。そして、いよいよイグゼクスがショーに出るんです！ この作品がどれだけの変貌をとげ、どれだけ面白くなったかは、ぜひ、サミーブースでお確かめ下さい。

サミー(株)　広報　竹中

彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO

祝！ 彩京創立10周年突入！ 記念すべき10周年アーケード第1弾は『G-taste麻雀(仮)』！
ホットギミックで培った技術力と人気漫画が融合！ すべてが刺激的！ すべてが新しい！ 待て次号！ 読めアッパーズ！ へぁ！

(株)彩京　ヤ長

G.REVOLUTION

DC版スターシーカー
1月31日発売！

sega rosso

ようやく『頭文字Dアーケードステージ』の開発が終わろうとしています。私も毎日練習しているおかげで段々と上手くなってきましたよ。勝つと本当に楽しくてついつい夢中になっちゃいます。AOUエキスポではなんと新タイトルを発表！ 今までにない史上初のゲームなのです。どんなゲームかはAOUまでお楽しみに!!

(株)セガ・ロッソ　小林 令奈

あけましておめでとうございます。突然ですが、『バーチャファイター4』Ver.C登場です。さらに面白くなったアツーイ駆け引きをお楽しみください！ そして、PS2版も1月31日に発売します！ もちろん、Ver.C完全対応！ 家庭で練習して、アーケードにデビューして下さい。これからでも全然遅くありません。
本年もSEGA-AM2をよろしくお願い致します。

SEGA-AM2　広報　たくあん

SEGA

2月3日(日)11時「Zepp Tokyo」において、いよいよバーチャファイターカーニバル〜「格闘新世紀」全国決勝大会〜が開催されます。総エントリー数は4万人を越え、全国39エリア・62名の代表選手および招待選手2名によるトーナメント方式でついにその頂点に立つ最強チャンピオンが決定します。入場無料先着3000名様。どうぞお見逃しなく。

(株)セガ　広報　田中

SeibU

こんにちは、セイブ開発はまたまた引っ越しました。以前の事務所で気になっていた、電車が来るたびの騒音や、モニターの歪みがなくなって非常に快適です。ところで、業界初(？)カードリーダー対応麻雀はもうプレイされたでしょうか？ カードがあると、ゲームの進行が非常にスムーズになりますので、ぜひお試し下さい。

(有)セイブ開発　「代理5号」

TREASURE

諸君ッ！　『斑鳩』が終わって、お脳のメルトダウン中に申しわけないが、我々にとって史上最大の脅威であり、それを見たものは恐れ慄き、逃げ惑うというアレがやって来た。…………………そう！「お仕事」だ。ンギャ～～～～～～～～～～ッ！ぉお、これは、不安だな………エエ。とても、とても不安だな………エエ、エエ。

(株)トレジャー　井内 ひろし

TECMO

『DOA3』の発売日が決定しました！　本体と同日、2/22!!　ってことは、既に1ヵ月を切っているんですね～～。個人的にもとっても楽しみです☆　それから、ソフトと同時に『DOA3』サントラが発売になります♪　2枚組でオリジナル「ペーパーフィギュア」も付いた豪華版。みんな買ってちょ～～だいっ！

テクモ(株)　つっちー

もうすぐ受験シーズン。アーケードゲーマー兼受験生の皆さまはいかがお過ごしですか？　かくいう私も十数年前(歳バレバレ…)、同じ立場でしたが、ゲーセンばっかり行ってたな……（←オイ）。皆さまが晴れて合格した頃に新作をリリースできればと思ってますので、そのときはヨロシク。
http://www.takumi-net.co.jp

(株)タクミコーポレーション
商品企画課　薮本 利彦

TAITO

松:いよいよAOUだけど、準備バッチリかな？　みうちゃん
み:ブースのレイアウトも決まり、あとはゲームが完成するのを待つばかりですよ。松さん。
松:私に重圧をかけるとは、広報としてできるようになったな……。
み:どっかの大佐みたいな言葉ですね。でも間に合わないとブースが広場になりますから……（ぼそ）
松:うぃ、徹夜してがんばるっす

(株)タイトー　松桐坊頭&みう

VISCO.

AOUエキスポまで1ヵ月を切ってしまいましたが、もちろん皆さんは会場にいらっしゃいますよね？ね？ね？　先に出る商品を近くで見るチャンスはなかなかありませんので、バンプレストブースにもぜひ遊びにきて下さい。ラインナップは5～7月に登場予定の商品たち。ますますパワーアップしたバンプレ景品にご期待下さい!!!

(株)バンプレスト　小林

2002年も会社で迎えることができました。HPで公開中だった「よもやま開発日記」も終了し、本業に集中する意気込みでがんばります。ゲーム情報は不定期ですが更新していく予定です。

(有)ノイズファクトリー
Mr流&社員一同

namco

ボンズが上手に屏風にボンズの絵を描いた。突然だが、『ファンキューブ4』に入っているゲームでボンズアウトというのがある。要は、坊主めくりなんだが、なぜボンズ？　と思ってたら、英語で坊主＝BONZEなのだそうだ。まぁ、柔道＝JUDO、富士山＝FUJIYAMAみたいなもんか？　って聞いてどうする。

(株)ナムコ　新井

AOUエキスポがさし迫ってまいりましたネ。ワウからは1タイトル出展予定です。ロケテストを実施したところ、なかなかの好感触か？　でも不安も半分という感じ。AOUまでに最後の調整をせねばね！　ディレクター頼みますっ&皆さんお楽しみに。

WOW ENTERTAINMENT
山田

株式会社 ブレッツァソフト

『メタスラ4』発売間近！
『メタスラ4』でヒタスラ撃て!!
めざせオールミッションクリア!!!

(株)ブレッツァソフト　広報担当マン

Fuuki

本当によいゲームがアルカディア大賞を受賞して、アーケードゲームの健全さにほっとしました。それに比べ、まだまだ不健全なコンシューマの未来はどうなるのでしょうか？で、フウキは『妖怪道』でルールとゲーム性の勝負をします。皆さんのご意見ご感想お聞かせ下さい。

www.fuuki.com

フウキ開発室一同

Hitmaker

皆さま、あけましておめでとうございます。って正月気分なんてとっくに抜けてますね、スイマセン。で、今年のヒットメーカーはヤバイよ『ワールドクラブ チャンピオンフットボール』だけでも十分強力だってのに、ほかにも隠し球いっぱいあるからね。とりあえず、隠し球の第一弾をAOUエキスポに出展するんで、チェックするように！
http://www.hitmaker.co.jp/

(株)ヒットメーカー　西村ケンサク

質問箱のコ～ナ～!!

●いやー、NEO・GEO熱は尽きることがありません。NEO・GEO CD化を願う嘆願書と質問が押し寄せてます。では、あらためてブレッツァソフトへ怒濤の連発質問をしてみましょう！　まずは北海道の木村君から。

Q1.KOF2000&2001のNEO・GEO CDダブルパックを出す予定はないですか？　それから、NEO・GEO ROM以外に移植されていない良作を発売してください！
A1.ダブルパック。面白い企画ですね。ネオジオCDで実現出来るのかまだ分かりませんが、他社ハード用のソフト発売等でも使えそうですね。例えば、個別発売するのと同時にダブルパックも出すみたいにですね。ダブルパックだと特典がつくとか、ちょっと安くなるとか……。

●おい、乗り気だよ、メーカーは乗り気だぞ、みんな！　では、勢いに乗って、神奈川のラメ君。
Q2.KOF2001を他の家庭用ハード（PS2、PS、DC）で発売する予定はありますか？　ついでにKOF2000も。
A1.現在検討中です。近いうちに実現したいですね。

●おいおい、検討中だって、検討中！
よし、たたみかけるように、長野のM君の質問だ！
Q2.NEO・GEOポケットの新作を熱望する人は、たくさんいます。ぜひともKOFシリーズをお願いします！
A1.カードバトルが最後のタイトルになってしまっていますね。SNKは結果、皆さんにご迷惑をお掛けするような形で終わってしまいましたが、ひとつでも皆さんの要望に応えられるように検討を進めていきたいと思います。
●NEO・GEOの未来は明るいかもしれない……。

☆メーカー広報散への質問はこちら！
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「ニューストランスミッター質問箱」係

☆勝手に新企画「アルカデ嘆願書！」☆
先月の「NEOGEO-CD化嘆願書」にたくさんのハガキをありがとう。みんなホントに期待してるんだね。責任持ってブレッツァソフトに渡しておいたよ！
ということで、今月は「アレほしい！」というみんなの声をメーカー担当者にぶつけてしまう『アルカデ嘆願書』係を設置します。"コレ作って"と気軽にメーカーさんにハガキを書いてみよう！　もちろんメーカーさんには編集部からキチンと渡しておきます。宛先は上記住所と一緒だよ！　お便りお待ちしてます。

DIGITAL DISC ARCHIVE

VGMの最新リリース情報、あまねくここに結集!!

デジタル・ディスク・アーカイヴ

タイトル数こそ少ないけれど、粒ぞろいのVGMサントラリリース近況。「バーチャファイター」でお馴染みのAM2が立ち上げた新レーベル"AM2-MIX"が今後のVGMを盛り上げてくれるかも。次のリリース情報に期待しよう。

ファミコン・ミュージック VOL.2／任天堂

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の登録商標です。
©1986-1987 Nintendo

予約特典もお楽しみ

昨年末に発売された「ファミコン・ミュージック」に続く、ファミコン復刻CDの第二弾。こちらはファミコンディスクシステム作品のBGMを収録している。

1986年に発売されたディスクシステムは、PSGとFM、二つの音源を使用しているため、従来のROMカセットよりも多彩なゲームミュージックが楽しめた。発売タイトルは多くなかったが、クオリティ・人気共に高い良作がそろっている。

なお、初回特典としてシリーズ2タイトルを収納できる専用ボックスセットがもらえる。ディスクシステムを知る人にはたまらない凝った逸品なので、予約購入は必須だ！

SCITRON DISCS／SCDC-00151　2002年2月6日発売　¥2,730(税込)

新鬼ケ島ー前編ー ［①イントロ ②第一章 ③第二章 ④第三章 ⑤第四章 ⑥スタッフロール］ ⑦バレーボール ⑧メトロイド ⑨ゴルフ JAPAN コース ⑩パルテナの鏡 ⑪夢工場 ドキドキパニック(アレンジ・バージョン) ⑫リンクの冒険 ⑬謎の村雨城 ⑭ゴルフ USコース 新鬼ヶ島ー後編ー［⑮第五章 ⑯第六章 ⑰第七章 ⑱第八章 ⑲第九章 ⑳スタッフロール］ 全20曲

Virtua Fighter 4 Sound Tracks

AM2オリジナルレーベルから満を持して登場！

バージョンCの登場により、もうひと盛り上がりすること必至の「バーチャファイター4」。昨夏のゲーム稼働以来、待ちに待った人も多いであろうサントラCDが、いよいよ発売されることとなった。AM2ofCRIが立ち上げた新レーベル"AM2-MIX"からの第一弾リリースとなる作品だ

VFといえばハードなギターサウンドというイメージを踏襲しつつも、サウンドチームの小河氏と宮本氏が作り上げた「VFらしく、それでいて新しいサウンド」がじっくり味わえる。それと同時に、「ラウンドが白熱していくにつれて、曲も盛り上がっていく」という曲の展開にも意識して聴いてみてほしい。

AM2-MIX／AMMX-2001　2002年2月6日発売　¥2,940(税込)

①IGNITE YOUR HEART ②STAND ③WATCH OUT ④BLUE IMPACT ⑤THE FORT ⑥DOJO～A Ring of Strategy～ ⑦THE GREAT WALL ⑧DEFILE A SANCTITY ⑨TERMINUS ⑩A STAR OF SAND ⑪BEHIND THE MIND ⑫A TURNING OF LEAF ⑬CUTTING EDGE ⑭NIGHTMARE ⑮THE LAST SURVIVOR ⑯METAL DREAM ⑰MELTING POT ⑱NITE CRAWLER ⑲RAY OF LIGHT (bonus track) ⑳BUZZ (bonus track) 全20曲

pop'n music 7 AC ♥ CS pop'n music 5

アーケード版「7」とPS版「5」のお得な2 in 1

シリーズを重ねるごとにファン層を拡大している「ポップンミュージック」シリーズ。「7」でもポップンプレイヤーはますます増え、まだまだ勢いは止まらない。さらに今回は、昨年11月に発売されたプレイステーション用「5」で追加された新曲も加えた超お得盤になっている。

「7」収録曲はもちろんすべて収録しているので、隠し楽曲もじっくりと堪能、イメージトレーニングできるのもポップンサントラのいいところだ。楽曲数だけでなく、人気でシリーズ最高峰となりつつある「7」のクオリティを、じっくりと味わってほしい。

コナミミュージック／KMCA-148～9（二枚組）　2002年2月6日発売　¥3,364(税込)

【DISC 1】①Dimanche／Orange Lounge ②GET THE CHANCE!／SEVEN WINDS ③S・S・L～スーパー・スペシャル・ラブ～／Shoichiro Hirata feat.Yumi Kawamura ④フリーパス／パンダパンダ ⑤GLORIA／St. Naya˜n ⑥カモミール・バスルーム／常磐ゆう 他、全35曲
【DISC 2】① BITTER SWEET SAMBA ②ウルトラセブンの歌 ③うる星やつらのテーマ ラムのラブソング／kaco ④PROJECT A PROCEED ⑤薔薇は美しく散る／中山マミ ⑥宇宙戦艦ヤマト／ささきいさお ⑦はじめてのチュウ／ナゾナゾパパ ⑧ファーストステップ～Game Mix～／KAORI ⑨Drivin' High／Foce083 ⑩Shooting Star／岡 めぐみ 他、全25曲

ゲー事典 最近はサントラCDにも凝った作品が増えてきている。例えば今月紹介している「ファミコン・ミュージック VOL.2」の予約特典。ディスクシステムで遊んだことがある人なら思わずにんまりしてしまうようなデザインになっているそうだ。ところで「ポップンミュージック7」の"platonic love"って、月9ドラマの主題歌にしてもいいような名曲だと思うけど、どうでしょ？

ファミコン・ミュージックVOL.2／任天堂
SCITRON DISCS
SCDC-00151　2/6発売　¥2,730（税込）

ファミコン・ミュージック／任天堂
SCITRON DISCS
SCDC-00145　発売中　¥2,310（税込）

INTERVIEW OF THIS MONTH

from "ファミコン・ミュージック""ファミコン・ミュージックVOL.2"

featuring　任天堂株式会社 情報開発本部 技術部 課長

近藤 浩治

『ファミコンのゲーム音楽』と聞かれて、何を思い浮かべるだろうか？　『スーパーマリオブラザーズ』？　あるいは『ゼルダの伝説』だろうか？　今月は『ファミコン・ミュージック』復刻を記念して、これら任天堂ゲーム代表作の音楽を数多く手掛け、任天堂ゲームミュージックを支えてこられた近藤浩治氏にインタビュー。アーケードゲームのサウンドクリエイターからも多大なリスペクトを集める任天堂サウンドの秘密に迫ってみた。

今、明かされる任天堂サウンド秘話

——任天堂ゲームミュージックの「ポリシー」みたいなものは有るのでしょうか？

毎回、今までのものとは違ったアイデアを必ず入れるという感じでやってます。それは、楽曲や音色のアイデアだけではなく、ゲームならではのインタラクティブ性を重要視しているからです。

例えば、最近の作品でいえば『ルイージマンション』ですね。ルイージのハートの状態によって、BGMの鼻歌のフレーズがインタラクティブに変化します。また、『ゼルダの伝説 時のオカリナ』では、曲の構成が変化するなど、CDとは違ったメディアの強みを生かした、音楽のアイデアを出していきたいと思ってます。

——『スーパーマリオブラザーズ』は、どのようなコンセプトで曲を作られたのですか？

地上のテーマ曲のことだと思いますが、これは、「楽しくゲームが続けられるように、簡単なコード（和音）で、明るく、リズミカルに、また一曲通して同じような流れだが、飽きがこないように」というようなコンセプトで作りました。それは、現在までのマリオシリーズ全部に当てはまります。

それから、ファミコン特有の音色をどう生かすかといった点も、作曲要素に入っています。同じ音色でもフレーズや音の出し方によってイメージ的に違った音色に聞こえるように、いろいろ工夫しました。

任天堂ゲームミュージックを代表するであろう『スーパーマリオブラザーズ』。

——『スーパーマリオブラザーズ』と『ゼルダの伝説』で、特に苦労された点は何でしたか？

やはり、メモリーの制約をどう克服するかという点が大きいでしょうね。

メモリー節約のために、使える音符を減らし、それに合わせて曲を移調したり、同じ音符の繰り返しをうまく組み合わせられるように曲を作ったり……。最終的には、曲を短く削ってしまう、というようなことがありました。

『スーパーマリオブラザーズ』のエンディング曲はその理由から、長い音符（二分音符など）で作り、さらに後半部分もカットされてしまいました。

あと、エピソードといえば『ゼルダの伝説』のオープニング曲は、最初、とあるクラシックの曲をアレンジして使っていたんです。ところが、ROM出し直前に著作権が切れていないことが分かり、急きょ、徹夜で新曲を作りました。

——あの曲が一晩ですか。スゴイですね。その当時と比べると、現在はハード面が大きく進化していますよね。

音色の自由度が上がったり、最大発音数が増えたりしても、根本の、求められる音楽は変わってないので、そのハードに則して表現するという点では今も昔も変わらないと思います。ただ、やれることが多くなった分、作業は増えました。

そういう直接的な音のハード的要素よりも、ゲーム性やグラフィックの向上がもたらす音への要求の間接的な変化の方が大きいと思います。

——逆にファミコン時代の方がよかったことはありますか？

ファミコン時代は、今考えると、限られた機能でやりくりするパズル的な楽しさが有りました。そのころは不満でいっぱいでしたが（笑）。

『ゼルダの伝説』はファミコン・ディスクシステムの第一弾ソフトでもあった。

インタラクティブなゲーム音楽

——ところで、近藤さんのお好きなゲームミュージックは？

古いけど『MOTHER2』とか、コナミの『悪魔城ドラキュラ』、ナムコの『マッピー』とか好きです。何か、ウキウキしてきますよね。

——ゲーム音楽以外でもインスパイアされるアーティスト、作品などはありますか？

その時々によって違ってきますが、アーティストではハービー・ハンコック（※ジャズピアニストの巨匠にして、ポピュラーヒットも持つ）。あらゆる音楽ジャンルや最新テクノロジーを取り込む革新性に憧れます。また、ヘンリー・マンシーニ（※「ムーンリバー」など、数多くの映画音楽を手掛けた作曲家）の印象的なメロディ、多彩なアレンジのセンスにも憧れますね。

——近藤さんは、ゲーム音楽が「ゲーム中で担うべき役割」について、どうお考えですか？

より楽しく遊べるように、陰ながら応援するといった消極的なものから、プレイヤーの感情を揺さぶるといった積極的なものまで、さまざまな役割を担わなくてはなりません。

ゲーム性やシナリオ、グラフィックでは表現できないところをカバーするっていうか。やはり、それら全部が相互に合わさり、影響し合って、一つのゲーム作品になるということだと思います。

——今後、音楽面で挑戦したいことはありますか？

インタラクティブミュージックというものを追求したいと思ってます。ゲーム音楽が限りなくゲームにシンクロするような音楽。

それは、究極的には自動作曲のようなものかもしれないけれど、プレイヤーごとに違った音楽。また、同じプレイヤーでもやるたびに違った音楽になるようなもの。でも、きれいなメロディやハーモニーは保っている、といったようなものができないかなあと思ってます。

——では最後に、今回の「ファミコンミュージックVOL.1&2」を聴かれた方々へ、メッセージをお願い致します。

聴いていただき、ありがとうございます。ファミコンが発売されて、18年以上が経ちます。今でもゲームの音というとピコピコという擬音で表現されますが、そのピコピコと言っていた時代の、本当にゲームっぽい音の時代の音楽です。ゲーム音楽の原点といえるのではないでしょうか。

ゲーム音楽は効果音もその一部で、ゲームあっての音楽ですので、ぜひ、もう一度ゲームをして、ゲームと同時に聴いていただきたいと思います。

Profile

近藤 浩治（こんどうこうじ）

1984年、任天堂株式会社に入社。

『スーパーマリオ』シリーズ、『ゼルダの伝説』シリーズ、『謎の村雨城』（ディスクシステム）、『新鬼ヶ島』（ディスクシステム）、『スターフォックス』（スーパーファミコン／N64）などの音楽担当を務める。

ファミコン、スーパーファミコンの時代は、効果音のサウンドプログラムも担当していた。

現在は、次回作のサウンドを制作中。

スーパーマリオ64
ゼルダの伝説 時のオカリナ

ゲー事典　超大作『ゼルダの伝説』よりも『謎の村雨城』をやり込んだライター・福田栅太郎の脳内には、いまだに緑雨城と桃雨城のBGMがループして流れているという。分身しても本体だけポーズが違ってバレバレな緑雨城城主のうめき声や、桃雨城女城主の分裂弾のSEとか。でも、一番よく覚えているのはディスクの読み込み音らしい。ギー、ガチャコンガッチャー。

ゲーマー用語の基礎知識
街頭電脳遊戯語録

新年一回目となる今号のキーワードは『ハイスコア』に関する用語。耳慣れない用語から、実際にハイスコア申請をする際に必要となる専門用語までを解説！

Text：伊勢猫＆京城
挿し絵：ぎらり屋

今月のテーマ
『ハイスコア』

▼あ行▲

打ち切り【うちきり】closed
□システム
文字通り、対象となるゲームのハイスコア集計を打ち切ること。本誌のハイスコア集計においては、永パなどに類する現象が判明した時に「スコア集計を継続する意味合いが少ない」と判断された場合や、「スコアの集計が不可能な状態」となってしまった場合に適用される。また、対象ゲームのスコアがカンストした場合、それ以降集計続行が不可能なため、同様の処置が取られる（同集計終了）。

永パ【えいぱ】permanent pattern
□現象□ソフト
①特定の攻略パターンを繰り返すことによってゲームオーバーにならない永久パターン（同ループパターン）を指す略語。店舗側のインカム（同売り上げ）に大きく影響するため、さまざまな対策や処置が考案されている。②ゲーム中で「特定のポイントで一定の行動を繰り返すことで、ゲームオーバーとならずに点数が入り続ける」こと（※無限に点数稼ぎを行なうことができず、かつプレイ続行可能な状態であると判断される場合は、そのゲームは打ち切りの対象にならない）。③格闘ゲームなどの永久コンボ（同即死コンボ、A級コンボなど）の中でも、一種類の技や単純な連係の繰り返しで行なわれる簡単な連続技を指す俗語。攻撃側がミスしない限りは、基本的に回避できない様（類ハメ）。

落ち【おち】drop
□プレイヤー
理論値、あるいは自分の攻略パターンで到達可能な理想値から、どれだけの点数が足りないかを言い表す単位。一般的には万単位を基準として使われることが多い。また、タイムを競うゲームやタイムボーナスがあるゲームなどでは「〜秒落ち」といった使われ方をすることもある。

▼か行▲

改造【かいぞう】reconstruction
□ハード□システム
コントロールパネルに、ゲーム仕様外の改造が施された装置の総称。複雑なコマンド入力をボタン一つで出せるように改造したボタンなどを指す。ただし、本誌のハイスコア集計においては、複数のボタン配線を一つにまとめた「同時押しボタン」と、ボタン配線に繋げた「連射装置」以外については、原則的にハイスコア集計のルール対象外となっている。

カンスト【かんすと】counter stop
□現象□システム
スコアのカウンターストップを指す言葉。プレイヤーが出したスコアが規定の表示限界を越え、上限を振り切り更新されなくなる現象で、その達成をもって対象ゲームは集計終了となる。例えば、タクミ開発による『マーズマトリックス』（2000年／タクミ／カプコン）なら「999,999,999,990」へ到達した時点で、初めてカウンターストップとなる。

キャラ別集計【きゃらべつしゅうけい】a character is totaled individually
□システム
複数のキャラクターや自機が存在するゲームにおいて、それぞれを個別に分けて集計を行なうこと（同部門別、機体別など）。ただし、個々のプレイ内容や難易度に差が出ないと判断された場合は、「合同集計」といった形で統一される。

▼さ行▲

最終スコア【さいしゅうすこあ】finalscore
□システム
ハイスコア集計で記録されたスコアの中で、現時点で最も高いものを指す。「最終結果」という意味あいが強く、集計が開始されたばかりのスコアや、諸事情で集計が中止になったタイトルに対しては使わないのが一般的。また、これを保持しているプレイヤーは最終保持者と呼ばれ、多くの場合尊敬の対象となる。最近ではそれを目指し、年単位でスコア争いが続くのも珍しいことではない。

残〜×n【ざん〜】Leave〜×n
□プレイヤー□システム
ハイスコアを申請する際に、備考欄へと書き込まれる詳細な情報の一つ。ゲームクリア後、残機ボーナスが加算される場合であれば「残機×n」と表記し、残りボム（同ボンバーなど）ボーナスがあるような場合は「残ボム×n」と表す。

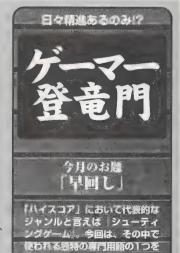
早回しの基本と仕組み

①早回しポイント　②早回し失敗　③早回し成功

現在、巷のお店でプレイ可能なゲームとして『斑鳩』を例題に説明しよう。場面はチャプター1。ステージデモ直前の編隊が早回しポイント（写真1）。ここで敵機を撃ちもらしたり、撃ち落とすのに時間がかかってしまうと早回しにならず、追加編隊は出てこない（写真2）。しっかりと敵機を撃ち落としていけば、早回しが成功して追加編隊が出現する（写真3）。

この早回し（同キャラ回し）と呼ばれる用語は、主にシューティングで使われるゲーム用語。「パターン配置された敵機を早く倒すことで、全体の出現パターンを繰り上げてゲームの進行を早くする」テクニックのこと。ゲームごとに細かな違いがあり、新たな敵が出現する場合などもあったりする。

元々は「特定のボス敵や敵機を早く倒すことで、しばらく敵機が出現しなくなる」現象への予防策として考案されたもので、『ゼビウス』（1982年／ナムコ）のアンドアジェネシスとの戦闘において、すでに現在のものに近い形の「早回し」が採用されていた。

実際に早回しを稼ぎフューチャーとして採り入れたのは、NMK開発による『雷龍2』（1993年／NMK）と、同年に発売された『マクロスII』（1993年／MNK）。この二作品が、その走り的な存在だといえるだろう。

遊技語録 薦め　用語の系統と分類表記：□開発□……開発サイドが元となる用語／□プレイヤー□……一般的なプレイヤー用語／□テクニック□……ゲームにおけるテクニック全般／□システム□……ゲームシステム全般／□現象□……ゲーム中に起こる現象／□ハード□……ハードウエア全般（主に筐体、基板など）／□ソフト□……ソフトウェア全般（主にプログラムなど）

締め切り日【しめきりび】 the day of a deadline
□システム□プレイヤー

スコア集計が締め切られる日のこと。これを過ぎて更新されたスコアは、次回以降の集計へ自動的に持ち越される。ハイスコア争いが熾烈なゲームは、多くのハイスコアラーによって一点の差がこの日を目指して争われる。

スコアラー【すこあらー】 a scorer
□プレイヤー

ハイスコアを狙う人の俗称。スコアを出す出さないは関係なく、ゲームを遊ぶ時に高いスコアを意識しているかどうかが判断の分かれ目になる。とはいえスコアラーだからといって、どんなゲームでもハイスコアを意識するわけではなく、普通に遊んだり対戦したりと、個人差が大きいため、ひとくくりにはしづらい。

スコトラ【すことら】 highscoretrial
□メーカー

「スコアトライアル」を略した言葉。メーカー・出版社などが主催する、ゲームタイトルが限定されたハイスコア争いを指す。締め切りの期日が設けられ、上位のプレイヤーには賞品が贈られる形のものが多い。気軽に参加できることもあって、毎回かなりの盛り上がりを見せている。最近では『式神の城』（2001年／アルファ・システム／タイトー）が好評のうちに終了している。

スパる【すぱる】 spy
□プレイヤー

「スパイする」が略された俗語。他人の攻略パターンをこっそりのぞき見して真似ることを指す。目に余るほど姑息な場合にのみ用いられ、お互いが了解した上で攻略パターンや情報を交換する場合は、これにはあてはまらない。

全一【ぜんいち】 a national champion
□プレイヤー

「全国一位」の略語。ハイスコア集計でトップに輝いた者にだけ与えられる、ある意味絶対的なチャンピオンの称号のこと。同時に、スコアラーがスコアを狙う上での大きな目標であり、モチベーションの源泉でもある。昔は雑誌のハイスコアコーナーの一位を取った者のみがこう呼ばれていたが、最近ではメーカー主催のインターネットランキングなどが増えてきたため、広い意味で使われるようになっている。

▼た行▲

繋がる【つながる】 get through
□プレイヤー□現象

ハイスコアを狙ったプレイが大きな失敗なく、うまくいった場合を指す。プレイヤーの目標や腕前によって、そのプレイ内容には大きな差があるが、主に自己ベストのスコアが出たときに使われる。

電プチ【でんぷち】 turn off
□プレイヤー□ハード

筐体の電源を落としてプレイを中断すること。スコア狙いのプレイ中に致命的なミスなどが発生し、記録更新が不可能になったときによく行なわれていたが、どう見ても異常行為な上、基板に負担がかかり故障などの原因となる。そのため、現在ではハイスコア集計店でも禁止される場合があり、あまり目にしなくなった。ただ、『バトルガレッガ』（1996年／エイティング／ライジング）や某社の格闘ゲームでスコアを狙うとなると、電源を切って初期状態にすることがほとんど必須事項なので、マニアックな店ではこれらのタイトルに限ってこれを許可していたりする。

▼ら行▲

理論値【りろんち】 theoretical
□プレイヤー

攻略・稼ぎパターンを計画したとき見積もられる「出る可能性がある上限スコア」、または「存在する加点要素を理想通りに計算した数値」のこと。人によってその認識がさまざま。言葉本来の意味からすると後者が正しいが、一般的には前者の使われ方をされることが多い。最近ではシューティングゲームの点数システムは複雑化の一途をたどっているため、簡単に最終的な点数をはじき出すことができなくなってきている。

次号予告＆質問・お便り募集

次号以降掲載予定のキーワードは「メダル」「マシン」など。用語の質問やリクエストは、随時募集中(採用者にQUOカードをプレゼント)。アンケートのスミでもよいので、ドシドシと送ってネ〜！
宛先は、〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで。メールはscript@arcadiamagazine.comまで

ザ・編集部スラング

寸止め【すんどめ】 sundome
目標にしているスコアに届かなかった時に、自虐的に用いられる。元々は少ししか点数を更新しない人間を揶揄した言葉だった。

言靈Q&Aコーナー
即決！一問一答両断！

Q、なぜアルファベット3文字並びのスコアネームが多いのですか?（三重県 ひろひろ太郎）

A スコアランキング画面でのネーム入れが現在でも英字3文字が主流だからでしょう。中には「ぐわんげ」（1999年／ケイブ／アトラス）のようにひらがながいろは順に並んでいて文字の場所が分からず、慣れるまでろくに名前を入れることができない、なんてタイトルもありましたが。
スコアネームで最もポピュラーなのがプレイヤーのイニシャルや本名をもじったもので、ほかには好きなものやキャラクターなどから取っている人も多いようです。
余談ですが、つき合いの浅い間柄でうっかりスコアネームの由来にまつわる話をしてしまうと、それが恥ずかしいものだったときに一瞬気まずい空気が流れたりするので注意した方がいいでしょう。

Q、ランクってなんですか?（東京都 フォクシー大好き君）

A この言葉は「難易度」という意味で使われます。
例＞a君「あの店でゲームやったとき普段やっているときより難しかったんだけど」b君「ああ、あの店、基板のランクを上げてあるんだよ」
また、プレイ内容によって大きく難易度が変化するゲームが増えてきた昨今では、特にゲームプレイ中の難易度を指して使われることが多くなってきています。この場合難しい状態を「ランクが高い」または「ハードランク」、簡単な状態を逆に「ランクが低い」「イージーランク」と表現します。
この「ランク」という言葉ですが、辞書を引いてみると名詞扱いだと列、階級を表し、動詞だと並べる、順位を付けるという意味なのですが英語が本来の意味と違う使われ方をするのは、よくあることですね。

Q、工場出荷設定って何ですか?（北海道 ヴィーダストーク君）

A 「基板が発売され、メーカーから出荷された」時点での設定の事です。ほとんどの場合「ノーマル」に設定されていますが、まれに違う場合もあります。
小誌のハイスコア全国集計コーナーでは、ゲームプレイに関係ある設定が、工場出荷時の基板で出されたスコアのみ集計対象になっています。近年発売された多くの基板がテストモードで簡単にこの工場出荷設定に戻せることも知って損はないでしょう。
ただし、「デッドオアアライブ2」（以下DOA2）（1999年／テクモ）のように、工場出荷時には「難易度ハード」で、テストモードで工場出荷設定を選択すると「難易度ノーマル」に戻るという例も、まれにあります。こういったケースでは設定が個別に定められ「DOA2」に関しては難易度ノーマルがハイスコア集計の対象となります。また、ネオジオだとレベル4が工場出荷設定となります。

4）セーブしてテストに戻る
1Pレバー上下で選択
1Pショット1とショット2同時押しでリセット

CPⅡのテストモード画面。この項目を選択して設定を変更できる。

遊技語録の薦め
記号表記の種類と意味：㊞……同義語を表します。／㊩……類義語を表します。／㊯……対義語を表します。／例＞……使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「①〜、②〜」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

猛者通信ぽペン

発行　2002年2月1日
第24号
シ☆ダップセ
（C・LAN&田渕健康）
イラスト：天野シロ

春の息吹と共に軽やかにステッピングしつつ邁進する我らであるが、昨年末の植木祭りで安田が勝った際に、実況では「鎮が泣いています！」と言いつつも、顔はすげえ冷めた顔してたような気がするのは気のせいですか？　なんてことは口が裂けても言えるはずがなく、今日もニコニコ現金払いの俺たちDA！

登場人物紹介

C・LAN（通称まさ）

マセルエンタープライズ艦長にして、デンマーク脱穀No.1の称号を持つ。今年はGYUちゃんのモノマネに磨きをかけるばかりか、浦安のネイティブアルターを全滅せんと目論む亜羅漢。

田渕健康（通称ケソ）

ゴリラ芋ごときは救急車じゃなくて大八車で十分なんだよ！　とのメッセージがこめられた例のCMを見るたびに心が荒む17歳。ヴィトッグのようなモミアゲが欲しいという野望を持つ。

編集ひで（通称ひで）

「人間は幸せでなければならない」なんて誰が決めたんだよ!?　そんなのおかしいよ！　傲慢だよ！　自覚してないよ！　わきまえろよ！　との熱い叫びを夜空に木霊させるナード系編集者。

ゲムっ子倶楽部

「ファイト一発！21世紀だよドラバス大会」

今回のモセルでは、すっかり恒例となったナムコット謹製のボードゲーム「ドラゴンバスター」大会を執り行なうことにナター。今年一番のドラバス野郎は果たして誰だ!?

2001年のクリエイターたちへ

ひで　いろいろと突っ込みたいところは満載なんだけどさ、そもそも何でアーケード専門誌でボードゲームなんだ？

ケソ　ナムコのボードゲームって昔、キャロット系列の店で売ってたんだëョ！　十分繋がりはあるじゃないのさ。第一、ドラバスという時点で余裕でセーフだろ。

まさ　今年のモセルは、枠組みにとらわれずに、いろいろなことにチャレンジングするゾーという心意気の現れでもある。まあ、Beepの魂を受け継ぐ我々が、ボードゲームリプレイをやらなくてどうするよオイ、というところもあるがな。

ひで　勝手に受け継ぐなよ！　バンクの人から怒られるぞ。

ケソ　そんなワケで唐突に始まるドラゴンバスター大会ですが、今回は特別ゲストとして、ライターのももやん（和尚）と伊勢猫を招聘したヨ。

和尚　うむ、和尚じゃ。

猫　ドラバス、懐かしいな。俺、パックランドのボードゲーム持ってたよ。

ケソ　ドルアーガも出てたらしいですがね。

猫　見たことね〜。

まさ　とりあえず、この四人は三年越しのドカポン決戦以来の因縁があるからな。今回のドラバスで、きっちり勝負付けたらぁって感じさな。

ひで　じゃあ、俺がゲームマスターやるから、とっとと始めるとするか。

一同　Яヤ。

ドラゴンバスターゲームルール紹介

▼プレイヤーは勇者「クロービス」となり、マップ上に散らばったドラゴンを倒し、捕らわれているセリア姫を助け出すのが目的。

▼プレイヤーは毎回決まった移動力だけ移動することができ、停止した先では、毎回ダイスを振ってイベント判定を行なうことになる。（発生イベントは、地形によって異なる）

▼プレイヤーには移動力と体力と攻撃力が設定されており、モンスターを倒して経験値をためるとレベルアップして、それぞれの能力を上昇させることが可能。また、アイテム獲得によりステータスを補正することもできる。

▼モンスターとの対決は、自分のパラメーターとダイスの目を照らし合わせて結果を判定する。基本的に、ダイスを一回振ったら戦闘終了。

▼マップ上にある「アドベンチャーゾーン」に入ると、各々のプレイヤーは配られた手札を使って「迷宮」を構成していき、アドベンチャーゾーンに入ったプレイヤーにさまざまな試練を与えることができる。試練にはメリットとデメリットが混在しており、アドベンチャーゾーンをうまく使っていけば効率よくレベルアップが可能。

・初期体力は50で、これ以上は増えない。0になるとゲームオーバー。

俺たち三茶の竜殺し

ひで　じゃあ、まずはそれぞれが出発点となる城を決めなきゃな。マップの上には六つの城があって、自分が出発した以外の城に入ると体力が回復できるぞ。

猫　お城は体力カプセルなワケね。

まさ　ふむ。最初の出発点がどこになるかで、ゲームの勝敗は98％決まるといってもいいだろう。

ひで　決まらねえス。まずは、各地に散らばるドラゴン山を目指して進んでくれ。複数いるドラゴンのどれか一匹を倒した時点で、真のグレートドラゴンがどいつかが判明する仕組みだ。

ケソ　じゃあ、最初に屠ったドラゴンがグレートドラゴンだった場合は？

ひで　ほかのドラゴンに乗り移りやがる。最終的には、眠ったままのセリア姫を覚醒させた者がゲームの勝者となるわけだ。

　では、それぞれ勇者クロービスの血を継ぐ**「マサービス」「和尚ビス」「ネコービス」「ケソービス」**となって、冒険に旅立つがよい。

和尚　ジャンケンで勝った俺から始めるよ。最初はみんな4マスしか進めないんだな。

ひで　レベルアップしたり、アイテムの**「馬」**を手に入れれば移動力は増すがね。

和尚　街道に止まったので、ダイスを二つ振って……1と5だ。

ひで　**「旅は順調」**。何も起こらなかった。

和尚　フゥ。

まさ　では我も4マス進み……森に止まったな。ダイスを振ってと。

ひで　3、5は**「アイテムを犬に取られる」**。

まさ　我はアイテムを持ってないんだけど。

ひで　その場合は何もなし。

和尚　……しかし、犬にアイテム持ってかれるような勇者に世直しを任せて大丈夫か？

猫　そんな不安な勇者は、マサービスだけということで。じゃあ、俺も4マス進んで街道でイベント判定を。とりゃ。

ひで　6、2はモンスターと対決だ。このエリアにいるモンスターをランダムに選んで……こいつに決めたァ！

猫　いきなりウィザードじゃねーかよ！　こっちの攻撃力が7なのに、こいつ15とか書いてあるじゃん！

ひで　攻撃力差が4以上なので、サイコロの目が6なら勝てるぞ。それでも体力はマイナス4だがね。

猫　気合入れて振るか。うっ……1だ。

ひで　倒せなかったうえに体力マイナス9。これでネコービスの行動終了。

猫　序盤から痛ぇよ〜。

ケソ　僕、いきなり目の前に強制停止しなければならない**「橋」**があるんだけど。

ひで　橋のマスはイベントが豊富でいいぞ。橋が壊れて流されたり、水棲動物に襲われたり、ケンカに巻き込まれたりと、出来事盛りだくさんだ。

ケソ　ひぃぃいいい！

和尚　とりあえず、溺れ死んどけ。

猫・まさ　落・ち・ろ。落・ち・ろ。

ケソ　軽やかに渡ったらあ！　おりゃ！　4、3！

ひで　ちっ、無事通過のうえに、アイテム一つ発見だよ。

ケソ　ふぅぅ〜。この世界は

これがボードゲーム「ドラゴンバスター」の内容。一〜四人まで同時に遊べる。プレイヤーのほかにも、進行を管理するゲームマスターが一人いた方がいいかも。

猛者語録　今月は、ケソがどこかから入手してきた「ドラゴンバスター」を使用してみんなで遊んでみたわけだが、プレイヤーは誰一人姫を助けようとはせず、無駄にアドベンチャー入りしたがるせいで、収録は軽く四時間を超す結果となった。そして、この世界では、最強の生物はドラゴンではなくハチであることも肝に命じておくと、生き長らえるでarrow。

橋一つ渡るのも命懸けか。

ひで じゃあ、ダイスを振ってアイテム判定してくれ。

ケソ 2が出ました。

ひで ソード(攻撃力＋1)、ポーション(体力＋5)、馬(移動力＋3)の中から、好きなのを選ぶがよい。

ケソ ふむ……まあ、今年は午年ということもあるので、馬を貰います。いきなり暴れん坊将軍状態だよ！

まさ チィ。

ひで でも、馬に乗ってるときは落馬イベントなどがあるので、せいぜい気をつけろや。

ケソ あわ、あわわわ。

サバイバリティ 鉄の掟

(その後、四人の勇者は幾多の戦いをくぐり抜け、徐々にドラゴン山へと歩をすすめていたのだが……)

～現時点のステータス～

▼マサービス
レベル8 体力9 攻撃力11

▼和尚ビス
レベル7 体力43 攻撃力10

▼ネコービス
レベル6 体力23 攻撃力8

▼ケソービス
レベル7 体力32 攻撃力9

まさ ぐぉぉぉぉ！ し、死ぬる！ 我を城に行かせるっぺれ～。

ひで 森で木の実を拾い食いしたり、毒水を飲みまくってるからですよ。

和尚 食い意地の張った勇者は長生きできんぞ。

まさ 別に食いたくて食っているわけじゃ、あ、ねい、という感じなのだが……今度は街道判定だな。そりゃ！

ひで 6、4はハチミツをもらって体力＋5。

まさ おお！ グリズル神の思し召しか……。

ケソ くまプソよろしく、ハチミツをムシャペロとむさぼる様が目に浮かびます。

猫 やな勇者だな(笑)。

ケソ じゃあ、僕は森での判定を……とりゃ。

ひで 山火事に遭いアイテムマイナス1、体力マイナス5。ぷぷっ。

ケソ バッキャロー！ ダメージ受ける前に火事に気付けよな！ ああ、愛馬が炎に巻かれて死んじ、モウター。

和尚 諸行無常じゃよ。では、ワシはいよいよ一匹目のドラゴンに挑むことにするか。

ひで レベルが7以上だとドラゴンと対決できるので、和尚はOKだな。ドラゴン戦では、ファイアーボールを撃てる**「スクロール」**を使うことができるけど……。

和尚 持ってねぇっす。

ひで ならば、いつも通りの戦闘方式で。けど、ここではプレイヤーかドラゴンが死ぬまでバトルは続く。

和尚 デスマッチ宣言(byアストロ球団)というわけか。

ひで ヤバイと思ったら、途中で逃げ出すことも可能だけどね。

和尚 心配ご無用じゃよ。ならば、早速戦闘開始じゃ！

ひで この山に住むドラゴンは……ブルードラゴンだ！

まさ 和尚がこいつを倒した時点で、今回のグレートドラゴンはどいつか分かるわけ？

ひで 分かるのは和尚本人だけだがね。

ケソ じゃあ、ブルードラゴンが**「当たり」**じゃなかったら、その後は和尚をストーキングして行けばいいわけだ。

猫 自分で、ほかのドラゴンを倒しに行った方が早くないか？

ひで とりあえず、ドラゴン戦開始！ ブルードラゴンは攻撃力はさほどないものの、防御力に優れているのだ。

和尚 堅ぇ～。全然ダメージ入らない。

まさ そうこうしている間に、和尚もドラゴンも残り体力が少なくなってきたな。

ひで 和尚が残り7、ドラゴン残り6……このターンの攻撃で倒せるかもしれないけど、下手すりゃ和尚もブレスをくらって相打ちだな。

ケソ どうするよオイ！

猫 いっとけ！

和尚 フ……今日はこのへんで勘弁したらあ。撤収！

ひで チキりやがった。

ケソ ええ～。

和尚 貴様らは命の大切さを分かっておらん！ 2002年の和尚は、命の尊さを世に広く流布していきたい！

猫 物は言いようだネ。

まさ SNKG。

ラビリンス ～ラオウの迷宮～

(和尚のドラゴン戦敗退を受け、さらに精進する四人の勇者。しかし、そんな彼らに死の足音が近付いていた)

～現時点のでステータス～

▼マサービス
レベル10 体力25 攻撃力13

▼和尚ビス
レベル8 体力23 攻撃力11

▼ネコービス
レベル8 体力32 攻撃力10

▼ケソービス
レベル9 体力32 攻撃力12

まさ ……森のイベントで、強制的にアドベンチャーゾーンにさらわれてきて早数刻。この迷宮から出ること叶わじとの諦念が、我を満たしつつある今日このごろ。

猫 じゃあ、次はどっちに行きますか？

まさ では、黄色の道を選ぶぜシャー。

猫 黄色のカードは……と、これしかないな。**「別れ道に出くわしました。ダイスを振って奇数なら迷宮脱出、偶数なら体力マイナス6でそのまま迷宮を進む」**。

まさ ここで脱出しないと命の危険を感じるので、ぜひとも出ておくか。どりゃせい！

ひで 偶数だな。マイナ6。

まさ やべっ！ 体力があと9しか、あ、ねい！

ケソ 前のカードで黄色を指定して、次のカードが「そのまま進む一本道」との指示だったので、今度のカードも黄色ですな。ちぇ、手持ちに出せるのがこれしかないや。

まさ **「アイテムを一つ発見」**シャー！

和尚 ここでポーションを手に入れれば、少しは生き長らえることができるやも。

まさ ダイスの目は……5！

ひで 馬、シールド、ポーションだね。

猫 ポーション一択かな。

まさ ……ムス！ **ニヤピクキラーン！** ここで馬を手に入れておけば、この迷宮を脱出した後に、軽やかに城に行って体力が回復できる……ゆえに、馬をもらおうではないかフェフェフェ。

ひで そう。じゃあ馬を進呈。

猫 その前に、この迷宮を生きて出られる保証はあるのか(笑)。

和尚 じゃあ、次は俺の番。あれ？ まだ黄色だっけ？ 俺、出せる手札がないや。パスだね。

まさ 実は我も緑一色のマリガン状態で、出せる手札が無いさな。クゥゥ。

猫 んじゃ、俺ね。黄色のカードは……コレだ(笑)。**「ウィル・オー・ウィプスに襲われて、体力マイナス5」**

まさ あわ、あわわわわ。

ひで 残り体力3で、棺おけリーチだな。さて、次は赤と青の道を進めるが……。

まさ ふんぬぐるるる！ ここは、あえて赤い道を選ぶぜぇ！

ケソ ほむ！ ……赤のカードは……これだぁぁッ！ **「ハチに襲われて体力マイナス8」**

まさ プセキュ～。シバウ。

猫 伝説の勇者、ハチに刺されて死す、か。

和尚 ダサ。

ケソ 策に溺れたのが敗因だったんでしょうか。

ひで とりあえず、今回はドラゴンも倒してないし姫も救ってないけど、時間がないのでまさ兄ィが死んだ時点で終了！ 各自、ステータスを順位判定数値に換算してみると……ビリは当然まさ、三位は和尚、二位は伊勢猫、一位はケソということになるのかな。

ケソ ヒャホー。ドラゴン退治は俺にお任せよ！

ひで 殺してないくせに。

猫 久しぶりにアナログなボードゲームをやったけど、わりと盛り上がったな。

和尚 1986年の作品だけど、あんまり古さは感じなかったなあ。バランスもいいし。

まさ アナログな面白さをデジタルに管理していければ、この面白さをアーケードにも転化できるのではないかといえようぞ。

ひで さももっともらしい結論を頂いたところで、今回ドベになったまさ兄ィには、罰ゲームが用意してあるので、AOUショーをお楽しみに。

まさ はわ、はわわわ。

(つづく)

「ドラゴンバスター」パッケージ。発売は1986年で、お値段は当時￥3,800。

やる気まんまんのクロービスフィギュア。髪型がややリーゼント気味なのも味わい深い。

INFORMATION
猛者通信ではこのコーナーの半端な中傷、及び感想や、ジ☆ダップセにチャレンジさせたいこと、有益なるゲム関連情報などを新年も変わらず募集中。郵便ならアルカディア編集部「猛者通信」係、もしくはメールで mosa@arcadiamagazine.com までよろしく！

アルカデ チャット倶楽部

●9th meeting●
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001

あやか
2月17日生(水瓶座) A型 香川県出身
好きなゲームは『DDR』に『ヴァンパイア』。最近『DDRMAX』は控えめらしい。新宿チルコポルトの閉店に落胆中。

ゆきな
4月3日生(牡羊座) A型 東京都出身
格ゲーと渋キャラをこよなく愛する。K.O.Fは『'95』までしかフォローしていないが、注文点はたっぷり用意してあった。

茜(あかね)
3月20日生(魚座) O型 埼玉県出身
「ビーマニ」「マヴカプ2」大好きっ娘。SNKゲームに疎いらしく、今回はおとなしめ。進行役に収まっている。

『K.O.F.2001』インプレッション

茜 どうだった? 『K.O.F.2001』をプレイしてみて。
ゆきな 思ったより人が付いていたね。『2000』であんまり人が付かなかったイメージがあるから。
あやか キャラゲーって言っちゃうと何ですけど、とにかく、キャラが際立っているゲームですよね。
茜 どんなところが?
あやか パオがかわいいところです。
茜 なるほど(笑)。
あやか かわい過ぎますよ。私の中で今、少年ブームなんです。二次元少年ブーム。ツボなんですよ〜。
茜 え、パオって男の子なの?
あやか そうなんですよ! 男の子だと思ったら、急にかわいくなるでしょ(笑)。
茜 うん、確かに。
ゆきな 今回、キャラ選択画面のイラストがいいよね〜。すごくキレイで。
あやか ああ、選択した時に大きく出るヤツですよね? あれはいいですね。シャンフェイとかクーラとか、キャラの個性がスゴく出ていますよ。
ゆきな それとSNKのゲームって、キャラの足が長いよね。みんな腰の位置が高い。みんなカッコよすぎる。
茜 おやじキャラ好きとして、『2001』はどうなの?
ゆきな 今回はタクマだけだね〜。ホントはギースにも出てほしいんだけど。

あやか おっさんだ(笑)。
ゆきな でもね〜、セスとラモンはダメ!
茜 え、ラモンはおっさんなの?
ゆきな (全然聞いていない)あれはだめだめ、ノンノンノンノン!
あやか OH〜。
ゆきな ダメなんだよね〜。私的にハイデルンはロレントと被っちゃうし。でもタクマだけは昔っから好きなんだ〜。
茜 そういう風に、好きなキャラがいると楽しめるんだよね。

またやってしまう注文コーナー

ゆきな 画面がもう少しキレイだといいんだけど。
あやか あ〜、背景にキャラが溶け込んじゃって、目がチカチカしちゃいますね。エフェクトもそうだし。
ゆきな 効果音にもひとこと言いたい。ヒットしたときのパコーンって音は清々しくていいんだけど、ガードしたときの音が軽くて、個人的に嫌なんだよね〜。

茜 マニアックな注文だね(笑)。そんで、あやかちゃんはアテナに言いたいことがあるんでしょ?
あやか ああ、あります。何でアテナはショートヘアーなんでしょ? やっぱり魔法少女ってのはロングじゃないと。同じ意見を何人から聞いたことか!
茜 それはあるかもね〜。
ゆきな いつの間にか京がガクランじゃなくなったのは何で?
茜 卒業できたんでしょ(笑)。
ゆきな それと『K.O.F.』シリーズって、CPUがスゴく強いよね。シリーズ通して、ボスがメチャメチャ強い。
茜 そうだよね。
ゆきな 今回のボスが出すマントの攻撃も、当たると減る減る!
あやか 痛いですよね。
ゆきな よっぽど高価なマントなんだろうね(笑)。
茜 ボクとしては、格闘ゲームとして一対一の勝負って部分をもっと出してもいいんじゃないかって思うよ。システムとか、もっと全体的にシンプルにしてさ。
あやか あ〜、確かにシンプルにしてほしいってのは感じますね。私は特に、画面に対してですけど。
ゆきな 私は過去のボスキャラをもっと登場させてほしいな。
あやか 暗にギースを出せってことですね(笑)。あと、ストライカーもプレイヤーと協力攻撃みたいなのが出せればいいのに。
茜 それ、いいね! 『マヴカプ』みたいで。
ゆきな せっかくキャラがいいんだからね〜。
茜 全然関係ないんだけどさ、舞が花蝶扇を出すボイスって「しゃっちょさん(社長さん)」に聞こえるよね。
ゆきな フィリピン系なの〜?
あやか フィリピンっていえば、池袋のフィリピンクラブで「チャットクラブ」ってところを見付けましたよ。

ILLUSTRATED BY なりたゆみ

おたよりでチャット倶楽部に参加してみませんか?

女性読者の皆さんも、おたよりでこのページに参加して下さい。最近発売されたアーケードゲーム評でもいいですし、取り上げてほしい作品やテーマ、その他ご質問・ご相談など、随時受け付けております。お名前(ペンネーム)・年齢もお書き添えの上、こちらの宛先までお送り下さい。

Eメール chatclub@arcadiamagazine.com
郵便 〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「アルカデ チャット倶楽部」係

たくさんのおたより、お待ちしています。

ファルコン

どもども～！　はじめまして。正月は昔の格闘ゲームを引っ張り出して遊んでました（泣）。名作と呼ばれるものは、全く色褪せてなくて感動すら覚えます。偉大な先人たちの遺産は後世に語り継がないといけないなぁ　なんて思いつつバグ探しに精を出したり……ははは。また、かつてのようにゲーセンにトキドキしながら通いたいものですなぁ……。皆さんにとっても今年が良い年になりますように～！　では

ホームページ「FHP-color」
アドレス：http://203.174.72.112/falcoon0106/

Pandora Charatte 改
パンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

「チョコレート」

このコーナーは、一つのテーマを元に、二人の作家さんそれぞれにキャラクターを制作してもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った！」という応援、連絡は編集部まで。

ホームページ「発情アルミニウム」
アドレス：http://www.asahi-net.or.jp/~AU4H-KIED/enter.html

カイエダヒロシ

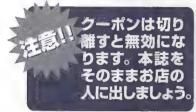
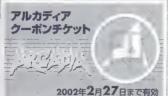
カイエダヒロシで御座います。コンシューマで絵え描いてんスけど、そろそろスポット浴びてェなとかナントカ。披露する場が無いのは美設屋家業ゆえのゴタっでヤッてショーカ。大きな仕事をさせていただきつつも、頭のどこかで暴走してェと妄想する始末。WEBサイトの「憧れの絵描きさん」なんかに名前が挙がるのが夢で御座います。

次号予告　次号、甲壱先生&騎崎ばるたん先生登場！　テーマは「蝶」

使って遊べる!! アルカディアクーポンチケット

～ありがとう全国100店突破!!～

アルカディアクーポン加盟店が100店舗を突破しました!! 毎月使ってくれたみんな、スタンプを押してくれた加盟店のみなさん、本当にありがとうございます。これからもより使いやすいクーポンにしていきます。今月は突破記念で誌面リニューアルです！

アルカディア クーポンチケット 2002年2月27日まで有効

アルカディアクーポンニュース

●今月の新店舗！

今月は5店が新加盟です！ ①アミューズメントファクトリー（北海道旭川市）②チルコボルト前橋店（群馬県前橋市）③HAP'1 GAME Citta UNO（埼玉県さいたま市）④アミューズメントパーク エルロフト（大阪府茨木市）⑤ゲームスポット ハロウィン（島根県出雲市）近所に住んでるみんな、アルカディアクーポン使ってね。

●47都道府県制覇まで……

今月の島根県加盟であと15県です。クーポン未開地ゲーセンのみなさん、地域一番店のチャンスです。お問い合わせをお待ちしております。

●来月号では新制度導入！か?

編集部では日夜クーポンがより使いやすくなるように研究中です。現在、クーポン問題点を鋭意分析中です。もうすぐ、もうすぐなんだよ……、みんな。

只今アルカディアクーポンはリニューアル工事中です。利用者の皆様にご迷惑おかけ 今しばらくお待ち

イラスト 今井 神

みんなの意見を！

使ったことがある人も、使ったことがない人も、「こうしたら良くなる！」「こうなったら使うかも！」という声を待ってます！ クーポン加盟店のことが知りたい！ こんなことをやってほしいなどなどゲームセンターへの意見もお待ちしています。

■郵送 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 （株）エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係

■E-Mail location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンチケット加盟店一覧●

都道府県	店名	住所・電話
石川県	ハイテクセガJR金沢	金沢市広岡口1 ☎ 076-260-3844
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720 ☎ 026-228-7434
	セガワールド豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115 ☎ 0263-73-6767
	タカラ島伊那店	伊那市日影435-1 ベルシャイン伊那店内 1F ☎ 0265-76-7712
	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1F ☎ 0267-25-0313
岐阜県	岐阜GIGO	岐阜市日ノ出町2-20 ☎ 058-264-3130
	セガワールド高山	高山市上岡本町7-7 ☎ 0577-35-5077
静岡県	ALADDIN（アラジン）	富士市永田町2-99 ☎ 0545-57-7777
	GAME USA	焼津市石津港町2-4 ☎ 054-624-5237
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20 ☎ 054-284-0099
	セガワールド静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル1F ☎ 054-252-3591
	セガワールド藤枝駅南	藤枝市田沼1-17-31 ☎ 054 636 4416
	ハイテクランド宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1F ☎ 0559-62-5903
	ブリッズ南浜松店	浜松市新橋町1956 ☎ 053 442-7235
愛知県	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5 ☎ 052-222-3920
	ハイテクセガ金山	名古屋市中区金山町 1-19-2 ☎ 052-323-0121
	セガワールド一宮	一宮市音羽通り3-11-30 ☎ 0586-23-5125
	セガワールド岡崎	岡崎市上地3-50 4 ☎ 0564 58-8986
	ハイテクセガ豊田	豊田市深田町1-65-1 ☎ 0565-26-6777
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83 ☎ 0566-25-5001
三重県	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1 ☎ 0593-32-9988
京都府	京都ジョイポリス	京都市下京区烏丸通塩小路下ル東塩小路町901 JR京都伊勢丹10F ☎ 075-365-8778
大阪府	アミューズGiGi	大阪市天王寺区上汐3-3-5 ☎ 06-6775-6051
	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F・2F ☎ 06-6645-7692
	アミューズメントパーク エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3 ☎ 0726-23-7161
	チャレンジャー ガムガム店	吹田市岸部南1-24-9 ☎ 06-6317-0433
大阪府	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2 ☎ 06-6389-8072
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21 ☎ 0726-43-4444
	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F ☎ 0722-23-9915
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11 ☎ 06-6994-7476
	チャレンジャープリプリランド	吹田市千里山東1-10-3 ☎ 06-6387-4396
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407 ☎ 078-271-0335
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211 ☎ 0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1 ☎ 086-232-8790
広島県	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージ1F ☎ 082-921-8576
	ブリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F ☎ 082-222-8072
	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8 ☎ 082-814-6116
	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23 ☎ 0829-34-3311
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2横井ビル1F ☎ 087-868-6007
	セガワールド高松	高松市勅使町字山王535 ☎ 087-866-9526
愛媛県	ワンダー松山	松山市平田町81 ☎089-978-2170
福岡県	アカトンボ産大前店※2	福岡市東区松香台2-2-2 ☎ 092-662-8705
	アカトンボ西新店※2	福岡市早良区西新4-7-7 ☎ 092-844-6553
	スーパーアカトンボ香椎店※2	福岡市東区香椎駅前1-10-10 ☎ 092 682-0555
	トンボ大橋駅前店※2	福岡市南区大橋1-9-1 ☎ 092-553-1081
	ハイテクセガ七隈	福岡市城南区七隈8-4-8 ☎ 092-861-4856
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9 ☎ 0952-25-4448
	プレイハウスアスカ	伊万里市浜町五番街エル・アスカビル2F ☎ 0955-23-2895
熊本県	セガマービィー	熊本市春日3-15-1 ☎ 096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2 ☎ 097-523-5060
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4 ☎ 0985-26-7589

※1**ゲームファンタジア**はメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル50枚のサービスとなります。
※2**トンボグループ**はメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル30枚サービスとなります。

アルカディアクーポンを使ってみよう！

誌面で加盟店を確認

▼

クーポンの有効期限を確認

▼

本誌を持ってゲーセンに

▼

クーポンにスタンプを押してもらう

▼

これだけで1ゲームプレイできる！

[注意事項]

アルカディアクーポンは、"ゲームセンターからアルカディア読者のみなさんへのサービス"です。ゲームセンターに迷惑をかけないように忙しい時間帯の使用は控えましょう。

クーポン加盟店情報!! キミんちの近くにあるのはこんな店！

■データの見方■
ゲームセンター名（都道府県）
①クーポン対応ゲーム
②営業時間
③アクセス方法
④スタッフよりひとこと
※これはクーポンではありません。

麻生アミュージアム（北海道）
①ビデオ、体感、プライズなど店内に数多くのクーポン対象機をご用意しております。
②11:00～24:00 土日祝日10:00～24:00
③地下鉄南北線麻生駅徒歩1分、パボッツ麻生ビル1F
④毎週土日祝日には大会等を行なっておりフリープレイ、記念品等をご用意して皆様の参加を待ってます。

クラブセガ札幌（北海道）
①ビデオゲーム、バーチャロンフォース
②2F・10:00～24:00、1F・10:00～27:00
③地下鉄・南北線すすきの駅より徒歩30秒
④道内セガ店舗随一のラインナップ！ どのゲームで使うかは君次第！

HAP'1 GAME Citta'（埼玉県）
①アーケードゲーム全部1枚で1PLAY
②10:00～24:00
③JR埼京線・北戸田駅より徒歩3分
④埼玉でも有数のVF4強豪店です。ほぼ毎月行なわれる大会は県内強豪プレイヤーが集まります。ぜひウデ試しに！

池袋プレイランドラスベガス（東京）
①すべてのビデオ・音ゲー（ドラムマニア）を1プレイ、プライズ系は勘弁して下さい。
②10:00～25:00、日月曜は24:00まで
③JR池袋駅西口徒歩5分、「ロマンス通り」（ロサ会館へ行く道）を入ってすぐの右側
④ガンダム系10席で盛り上がってます。B1Fには50円ゲーム多数。

プレイランドチェリー一橋学園店（東京）
①プライズ＆メダル以外、オールOK!!
1枚で1クレゲッチュー
②10:00～24:00
③西武多摩湖線一橋学園駅の真ん前!! ていうか、駅の看板邪魔だけどホームから見えるし！
④アミューズメントパーク？ 否!! 糞喰らえ!! やっぱゲーセン!! 驚くほど古いゲームもあって最高!!

AMワールドフロンティア三ツ境店（神奈川）
①どのゲームでもご使用できます！ 詳しくは店内POPなどをご覧下さい。
②ー
③相模鉄道三ツ境駅南口より徒歩2分、ダイエーななめ向かい、黄色い建物です。
④新作ゲーム随時入荷！ VF4、ガンダムDX、鉄拳4、対戦盛り上がっています。

レジャーランド小諸店 AQUA（長野）
①ビデオゲームはもちろん、プライズマシンもOK！
②10:00～24:00
③小諸駅ロータリー内、駅より徒歩1分。
④プライズでも遊べちゃう、クーポン使用でトクしちゃおう！ 待ってま～す。

ミラクル静岡店（静岡）
①店内の98%のゲームで使用可！ 1プレイ¥200のプライズマシンでも使えます。
②9:00～24:00
③東名静岡インター降りて右に直進2km、歩道橋の右側。和風レストラン「天狗」隣り。
④鉄拳、KOF、ガンダム、ポップンミュージックなどほとんどのゲームで遊べます。

セガマービィー（熊本県）
①プリクラ、DOC、メダル以外ならほとんど使えます
②8:00～23:00
③JR熊本駅フレスタ商店街内。駅正面からみて左端
④寒くて眠いけど朝早くからやってます！
ぜひお越しください

アミューズGiGi（大阪府）
①100円でプレイできるゲームは、プライズ、メダルを除きすべてOKです（一部ゲームは対象外）
②9:00～23:00（年中無休）
③地下鉄千日前線・谷町九丁目または近鉄上本町より徒歩3分、河合塾南側に当店がございます
④アルカディアクーポン大阪第1号加盟店!? の当店にまずはクーポンで遊んでみてはいかが？

ゲームステージビート（香川県）
①ビートマニアⅡDXやUFOキャッチャーもすべて1枚でOKです！
②12:00～24:00
③JR栗林駅より約徒歩15分、又は栗林公園より東へ徒歩2分
④鉄拳4&VF4の対戦レベルが高いです！
懐かしのレゲーも色々あります。

ゲームナイスデイ（佐賀県）
①主にビデオゲームですが、熱意があれば音ゲーも可？
②11:00～25:00 金土祝前日27:30まで
③佐賀大学南部バイパス沿い徒歩3分
④音ゲー各種、VF4の対戦が熱いです。密かにテトリスT.A.も……ファンタジーゾーンもあります！

JR宮崎フレスタbySEGA（宮崎県）
①宮崎駅・JR宮崎フレスタ構内
②9:00～22:00
③全身プリクラ以外全台!!
④県内一（?）ガンダムDXが盛り上がっています！ 関係ないですが、当店はコスプレ大好き店舗です（笑）事実……。

ハイテクランド セガミナミスポーツプラザ（茨城）
①クーポン1枚で100円分のゲームがお楽しみいただけます。体感ゲームやUFOキャッチャー等もOK！
②10:00～24:00
③JR常磐線・勝田駅より徒歩10分。お車の場合、国道6号「上田彦」交差点から約5分。ミナミボウル1階
④ビデオゲーム設置台数は県内トップクラスです！ プライズ景品も充実してます、ぜひご来店下さい。

クーポン加盟店募集

クーポン加盟店を募集しております。
ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

■郵送 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX 03-5433-7212
■E-Mail location@arcadiamagazine.com

●アルカディアクーポンチケット加盟店一覧

地域	店名	住所・電話
北海道	麻生アミュージアム	札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生ビル1F ☎ 011-736-6166
	クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4-7 ☎ 011-512-1868
	スガイ北24店	札幌市北区北23条西4丁目2-39 ☎ 011-757-8540
	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目 ☎ 0166-24-5077
	ヒートアップ	北見市北４条西３丁目タニイビル１F ☎ 0157-26-4485
青森	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内 ☎ 0178-24-9911
岩手	ハイテクセガ盛岡	盛岡市大通2-6-11 ☎ 019 623-2562
宮城	ナムコ プリッズ スクラム店	仙台市泉区松森字後田45-1 スクラム泉店内 ☎ 022-772-4066
	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38AKビルB1F ☎ 022-267-1834
秋田	ハイテクセガ秋田	秋田市東通7-4-5 ☎ 018-837-5041
茨城	アイアイ駅南店	水戸市桜川1-4-10 ☎ 029-221-1001
茨城	ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11 ☎ 029-274-4124
群馬	セガワールド伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1 ☎ 0270-32-9775
	セガワールド渋川	渋川市有馬字中井187 ☎ 0279-23-3810
	チルコポルト前橋店	前橋市国領町2-200-6 ☎ 027-237-4234
埼玉	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12 ☎ 048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内 ☎ 048-837-8021
	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビルB1 ☎ 048-269-8119
千葉	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1 ☎ 047-475-8918
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1 ☎ 047-425-6393
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1F ☎ 0471-44-5597
	ハイテクセガ柏	柏市柏1 1-11 丸井ビルB1F ☎ 0471-63-9844
	八千代プレイランドカーニバル	八千代市八千代台東1-6-17 八千代コパボウル1F ☎ 047-485-2235
東京	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F ☎ 03-3558-9766
	MOMアミューズメント西葛西店	江戸川区西葛西5-1-5 ☎ 03-3675-8737
	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14 ☎ 03-3409-4737
東京	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4 ☎ 03-3982-1817
	池袋GIGO	豊島区東池袋1-21-1 ☎ 03-3981-6906
	プラネットギオ（とかげ）	杉並区荻窪5-30-16 MTCビル1F ☎ 03-3220-3402
	荻窪GAME-EXC	杉並区上荻1-16-16 ユアビル1F ☎ 03-5397-9551
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10 ☎ 03-5295-2345
	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9 ☎ 03-5256-8123
	ゲームファンタジア サンシャイン店※1	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F ☎ 03-3971-9601
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F ☎ 042 529-7837
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1 ☎ 042-710-0508
	プレイランドチェリー一橋学園店	小平市学園西町2-13-1 ☎ 042-344-7741
	ゲームファンタジア 渋谷店※1	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1～4F ☎ 03-3496-5856
	ゲームファンタジア バーディー店※1	町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F ☎ 042-724-1477
	ゲームファンタジア ミラノ店※1	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYUMILANO1～3F ☎ 03-3200-0884
	ゲームファンタジア八王子店※1	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビルB1～4F ☎ 0426-48-1288
神奈川	ハイテクランドセガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル ☎ 045-313-6435
	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1 ☎ 045-365-1103
	MUTHOS（ムトス）綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15 ☎ 046-770-9178
	MUTHOS（ムトス）イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2 ☎ 046-257-2413
	MUTHOS（ムトス）相模原店	相模原市中央2-1-5 ☎ 042-776-5001
新潟県	タカラ島プラーカ店	新潟市笹口1-2 プラーカ2 6F ☎ 025-240-2318
	タカラ島古町店	新潟市古町通8番町1493 大竹座ビル1F ☎ 025-222-5375
	ゲームメイト（タイトー）	新潟市花園1-1-1 ☎ 025-248-2163
	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館1F ☎ 025-224-4838
	ハロータイトー柏崎店	柏崎市東本町 1-16-3 フォンジェ2F ☎ 0257-20-0054
	ハロータイトー新発田店	新潟県新発田市舟入町 3-649 コモタウン内 ☎ 0254-26-7877
富山県	ゲームインさんしょう 新庄店	富山市荒川3-1-6 ☎ 076-421-6533

ハイスコア全国集計

2001年12月16日集計締め切り分

ただのクリアでは物足りない
そんな想いから始まったのかもしれない。
ここにいる自分を認めてもらうため。
あいつには絶対負けたくないから。
ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意下さい。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

©2001 KONAMI

はじけてポップン！

全国のポッパーたちが待ち望んだ最新作『ポップンミュージック7』が満を持して登場！

初回となる今回のハイスコア集計では、まず【ノーマル・チャレンジ合同】部門とエキスパートモードの計2部門で集計開始だ。

【ノーマル・チャレンジ】部門は今回も1曲のパーフェクトスコアである10万点を3曲連続で決めてのALLパーフェクトを計12名が達成。今までのシリーズで腕を磨いてきた人なら余裕で達成可能とはいえ、全くミスが許されないのはドキドキもの。今回もお疲れさまでした。

そしてもう一つのヘビー難度のエキスパートはテクノコースでのハイスコア。このコースでプレイする曲はレトロフューチャー、アナログテクノ、フューチャー、クレイジーテクノの計4曲。といってもフューチャー以外は激ムズのハイパー譜面、もちろん全曲が強者ポッパーへの挑戦状ともいえる超絶難度のため、クリアするだけでもかなり高い実力が必要とされるのだ。

また今回トップの備考はというとCOOL＝1719のGREAT＝94というすばらしいもの。理論上の限界点である40万点（もちろん出すのはまず不可能!?）まで今後どこまで近付いていくのだろうか？

また、次々回の集計からはエキスパートの部門別集計も【アニメ、ポップス、インスト、セレクション、テクノ、アジア、乙女、男】の全8部門で開始する予定だ。

腕に自信のある強者ポッパーは、ハイスコア集計店で申請するか、本誌付属のハイスコア個人申請ハガキに記入し、ぜひとも当コーナーに挑戦してもらいたい。

エキスパート
388,154
Afro 遊ingポイントセオラ(滋賀)

ノーマル・チャレンジ合同
300,000
アサ●マ＝ビンラディソ
一番乗り㊫
イチロー
オサ●マ＝ビンラディソ
猫のタマ(タマは語尾を↑)
PRO
Afro
EGM-TTT
MIA-猫野美亜
MSR
DAI@ロンドンパーク
6のリベンジ成㊙　あさぴ～(OUK)

1,044,900

元住T.O@ケイ'
個人申請 ニューコスモ元住吉店（新潟）

てめぇも往っちまえ!!

本作の稼ぎ頭は新キャラのK9999。超必殺技「てめぇも往っちまえ!!」が5ヒット時で12,500点、最高の9ヒット時で22、500点とほかの技に比べて異常に点数が高く、ひたすらこれを当てていくのが高得点につながる。

実はこの技は敵との間合いでヒット数が変化し、画面両端より少し近い距離で当てれば9ヒットをさせられることが発覚している。

ほかにも負け無しでのストレート5万点は大きな差につながるので必ず取っていきたい。

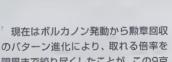
リミ

8京9244兆6167億0936万2660

Enabler-T,S
マットマウスパートⅡ（神奈川）

見えてきた？　夢の9京点突破

稼ぎに適した面構成を持ち、全キャラ中最高の性能を誇るといわれているリミ（ネオストレンジャー）。しばらく更新のないチェリィ（ストーク）を置き去りにし、最高得点キャラの地位を不動のものにしようとしている。

現在はボルカノン発動から勲章回収のパターン進化により、取れる倍率を限界まで絞り尽くしたことが、この9京点に届くかというスコアへつながったのだ。果たして9京点到達を現実にするプレイヤーは現れるのだろうか!?

RADIANT SILVERGUN

ステージ4

27,336,540

山ちゃん
アイリン夢空間（岐阜）

大台突破後も勢い止まらず！

続編ともいえる「斑鳩」が稼働を開始した現在でも、更新が続く本作。

今回は2ルートあるうちのステージ4経由部門が一気に30万点も更新された。成功すれば1,200万点以上を稼ぎ出す最大の稼ぎ場所、5Aをはじめとする各ステージのチェーンつなぎ成功は当然必須事項、その上で各武器ごとに条件が設定されているウェポンボーナスや敵や敵弾にかするカスリ点など、さまざまな得点要素をギリギリまでも ぎ取っていかなければこのようなスコアを出すことは非常に厳しい。

また、この部門でハイスコアを狙ったときにネックとなるのが4Eボス「CA2-EKZO」だろう。このボスの本体には破壊可能な砲台が4カ所に付いているのだが、赤・青・黄色どの色が出現するかはランダムなので赤砲台が連続して出た場合に大きく点数が跳ね上がることがその理由だ。今後も理論値にどこまで近づけるのか期待したい。

ゲイングランド

1P

31,738,865

JAG-ドラ博士H.S
トライアミューズメントタワー（東京）

砂虫焼きで撃ち込み点稼ぎ

本作でもっとも差が付くのがステージ3-1、3-2の砂漠面だ。地中から出現する砂虫が潜って逃げていく無敵時間にジェネラルの炎を当て、稼ぐのがキモ。ほかにも稼ぐ場面はあるのだが、砂虫で入る点数は尋常ではなく、点数はここの出来で決まるといってよい。

全国1位スコア

2001年12月16日締切分

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
ズババ!		15,817,100	猫JIL	ゲームインナミキ(東京)
三国戦紀 武将争覇		603,190,000	たまけん	ゲームインナハII(沖縄)
戦国伝承2001		2,732,700	末尾が奇数でないのがおかしい(五)(菱)	レジャーパレス(北海道)
ビートマニアIIDX 6thstyle	ラウンジ	4,574	AGO-3	ゲームプラザキューティ(大阪)
カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2 ミリオネアファイティング2001		5,904.31	今年は天誅殺。2003年に期待。AAZ	えの木(高知)
婆裟羅2	武田 信勝	7,776,040 (2周目1面)	TEN	GAME'S MILK(京都)
	清龍坊 随風	9,084,770 (2周目3面)		
どきどきアイドルスターシーカー	どきどきアイドルモード	14,455,200	LOG	トライアミューズメントタワー(東京)
	スターシーカーモード	28,383,620	くりむぞん	個人申請 ハイテクセガワールドミスト2(大阪)
怒首領蜂II	インターネットランキング	7,317,423,460	SNR-はっしー	個人申請 アミューズメントランドキョンタゴン(東京)
ガンバリッチ		124,626,700	ALZ-S.N 7-2超萌え	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店(大阪)
鉄拳4	ポール・フェニックス	1'00"16	ねこすけ	プレイランドエフワン(宮城)
	クマ	1'00"58	敬宮 愛子	
	ジュリア・チャン	1'51"71	CYR-TSU	レジャーパレス(北海道)
	レイ・ウーロン	2'20"21	テツケンブ〜ういさん	タイトーインスタジアム(大阪)
	風間 仁	1'17"50	しあわせ仮面MINA	
	ヴァイオレット	2'17"23	SHADOW	ファンタジーゾーン夢らんど(北海道)
	ニーナ・ウィリアムズ	1'52"58		
	三島 平八	1'43"91		
	コンボット	1'53"00	こまつゆ親衛隊NTS(西)	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
ダンスマニアックス2ndMIX アペンドJパラダイス		37,940,100	2代目DAI氏追悼スコア NST-永遠	アミューズメントパークNASA(長野)
ゼロガンナー2	ホーカム	3,775,200	まほろまてぃっ君(公)²	ゲームインナミキ(東京)
スリルドライブ2	USA	3'44"44	RRL-渋谷 英毅	個人申請 ゲームUFO町田ターミナル口店(東京)
機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン	シングル・ジオン	20,330	ヒビキ	ゲームプラザトンガ王国(愛知)
	チーム・連邦	40,337	伸びん事はないけど…眠人&彩季	えの木(高知)
テトリスT.A. PLUS	デス	6'07"61	MST	ゲーマーズハウスガンマ(大阪)
ストライカーズ1999	F-4ファントムII	3,364,900	やっと辿り着いた……AXIOM-H.Y(宗)	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店(大阪)
	AV-8ハリアー	3,212,300	ピカ者暗殺完了!9WP-ISO	デイトナIII(埼玉)
ミスタードリラーグレート	アメリカ	1,147,870	レズビアンHAM	えの木(高知)
	北極	2,253,130	HTR-YAS	デイトナIII(埼玉)
中國龍 プリティチャンス		3,629,600	IGS脱衣ゲー職人	個人申請 プレイランドダウンタウン(宮城)
シャカっとタンバリン超パワーアップチュッ!	ハード	12,363,440	全国RRK化計画中! HCM-鎌倉	個人申請 池袋ギーゴ(東京)
エイリアンフロント		478,000	リベンジ @たぁさんお手数かけます	個人申請 アルゴ(兵庫)
パワースマッシュ2	シングル	10,694,539	O.U	星狩物語岸和田店(大阪)
撃牌砦/雀スペース	撃牌砦	937,950	KKL.T.K	個人申請 ゲームファンタジーランドキングジョイ(愛知)
	雀スペース	18,170,000	パズループおじちゃん	個人申請 プラボ浦上店(長崎)
ねんど玉パズル お天気ころりん	ひたすら	164,540	YSK	トライアミューズメントタワー(東京)
	ストーリー	136,790	KnK(パ)	
ギターフリークス5thMIX	スタンダード	325,970,900	店員K	星狩物語岸和田店(大阪)
機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX	シングル・連邦	22,000	キンケドゥ・ナウ	プレイシティ中央町店(鹿児島)
	シングル・ジオン	21,240		
	チーム・連邦	40,337	ナカサン・シマリョウ	ゲームプラザ白山(熊本)
	チーム・ジオン	42,310	眠人&TOR(全国初?の親子スコアラー)	えの木(高知)
ヘビーメタル ジオマトリックス		4'02"00	ジャブより疾え!!(タイムが) M-1号	えの木(高知)
式神の城	玖珂 光太郎	4,661,646,610	重力神ユセミSWY	グッデイ21(東京)
	結城 小夜	5,559,071,300		
	日向 玄乃丈	4,407,740,210	TLS-広瀬つばさ	アミューズメントランドケンタゴン(東京)
	ふみこ・O・V	4,452,902,790	二番の男@撮	トライアミューズメントタワー(東京)
	金 大正	4,925,843,620	G.M.C.T・H	モンキーハウス本館(福岡)
	???	4,936,657,970	YSK	トライアミューズメントタワー(東京)

今回は**シャカっとタンバリン超パワーアップ チュッ!**から。シリーズ三作目とあって初回からいきなり全曲フルコンボのスコアがたたき出されています。気になる選曲は一曲目「チュッ!夏パーティ」、二曲目「サマーれげえ!レインボー」。さらにエクストラステージは「ノリノリ」を選択。コンボ数を稼げる矢印が多く、ワンダフルが狙いやすい選曲がポイントとのこと。

麻雀牌パズルゲーム、**撃牌砦/雀スペース**は、どちらもどれだけ大連鎖を起こせるかが勝負の決め手。まず、【撃牌砦】はアイテムをすべてバックを選び、これを利用して連鎖数を増やしているとのこと。また、【雀スペース】は最大連鎖である13連鎖(27万4千点)命。全消しが狙えるときでも次の面に牌を残して連鎖を狙っていくそうです。

今最も盛り上がっているタイトルといっても過言ではない**式神の城**は、キャラによってはかなり苦しいところまで来ているという話です。また稼ぎのキモのビット稼ぎですが、たとえば【?・?・?】はレバーを連続二回同方向に入れる特殊移動を使って永パ防止キャラの"鬼"をよけ、20ループ稼ぐなどの進歩を遂げているそうです。しかしビット稼ぎの後に待ち構えているステージ5-2、5-3に若干の運が絡むため、理想通りの点数を出すのはどのキャラも難しいようです。

初回以来久しぶりの更新に

君もチャレンジ！ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。　※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請に限っては、官製ハガキやFAXでも受け付けます。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全1人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

・複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行なうもの

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1994年以前に発売されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などは正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名：怒首領蜂　集計部門（キャラ・コースなど）：ストーリーモード
スコア（タイム）：23,646,800
面数：全25面ALL　難易度：工場出荷設定（完全ノーマル）
備考：うさぎ使用　残×5
連付き（シンクロ30連）　同付き
達成日：2005年　12月　31日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
残機ボーナスが1機100万なので、ノーミスは必須です。
道中はすべての面でギリギリまで稼ぐのですが、
永パ防止キャラのたぬきが出ると死亡確定なので、
クリアするタイミングが重要です。
点効率は1面クリア時……約84万
10面クリア時……約1,020万
20面クリア時……約1,750万です。
ゲームセンター　名前 アミューズメント アルカディア
電話 03-5433-71××
住所 東京都世田谷区若林1-18-××
スコアネーム（最大20文字）：TKN-NSK
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長 鈴木 雅弘 ㊞

← 個人申請ハガキ記入例

ストリートファイターZERO3↗（アッパー）	T・ホーク	5,675,700	G.M.C.T・H	モンキーハウス本館（福岡）
ギガウイング2	カート	8京5080兆0091億9096万5990	9WP−QRO@グニャティック星人	デイトナⅢ（埼玉）
セガテトリス		11,567,518	J.G.K-ALL㊝	個人申請 ゲームインクー（兵庫）
ドラゴンブレイズ	クエイド	3,718,900	1ミスでしたSYO	ゲームインナミキ（東京）
	ロブ	3,747,600	隠れウメ信者	アミューズメントフォーラムモア（東京）
クイズああっ女神さまっ～闘う翼とともに～		10,450,500	ASG-如月浪人-RIN	ゲームプラザトンガ王国（愛知）
スターウォーズ：レーサーアーケード	初級	2' 54" 694	RRL-渋谷 英毅	個人申請 プレイランドいこい町田店（東京）
セガ・ストライクファイター	D国解放作戦	105,730	JKP-RDX寛千代	個人申請 ゲームパークスマイル館（東京）
	R連邦掃討作戦	109,203		
アクアラッシュ	練習	158.43	NGP-ANP	アベニュー北口店（山梨）
	初級	273.15		
	上級	348.20		
餓狼 マーク・オブ・ザ・ウルブズ	グリフォン・マスク	3,677,800	Y．K	AGスクエア盛岡店（岩手）
バカバカパッション2		3,700,350	うまい棒納豆味最強伝説HAM雛ﾞ	グッデイ21（東京）
ガンバード2	アイン	5,207,100	ゴッドハンド	デイトナⅢ（埼玉）
ストリートファイターEX2	C・ジャック	3,329,800	FA後初のスコアばくだ	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店（大阪）
	ハヤテ	3,478,800	こまつゆ親衛隊-（新メンバー）VAP	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
ギガウイング	ヴィーダシュタント	291兆2524億6883万9040	両替士㋭㋕㊀㋡	デイトナⅢ（埼玉）
ストリートファイターⅢ 3rdSTRIKE	ユリアン	13,411,300	冬はビール！鍋!!アオカン!! おとこ汁	えの木（高知）
	Q	10,504,400	今年こそ子供ができませんように おとこ汁	
ビートマニアⅡDX 2ndMIX	DJ TAKA	3,938	電脳雑技団YMG-Ⓒ	ゲーマーズハウスガンマ（大阪）
	ハウス	3,689		
エスプレイド	相模　祐介	39,302,610	度胸が足りないKTS	個人申請 ゲームスペース（兵庫）
レイストーム	R-GRAY1	18,051,250	食前の合掌！のえみすとSKM♪@前半カス	個人申請 デジャヴー幕張店（千葉）
ストライカーズ1945	ムスタング	2,252,200	KTL-EL2	個人申請 ゲームスティション（兵庫）
ファイターズヒストリー	マーストリウス	1,272,700	GYO	遊Ingポイントセオラ（滋賀）
魔法大作戦	チッタ	3,839,610	MOL=CKDF=ふるえんも	ゲームコスモ町田店（東京）
ソニックウイングス	AV-8	1,629,800	FGM-UKA	遊Ingポイントセオラ（滋賀）
ダブルウイングス		4,101,000	地獄龍-TPT-うづっち	個人申請 アレックス御幸店（栃木）
サンダーフォースAC	連付き	2,406,570	RPM-FKD	個人申請 ゲームプラザピエロ（茨城）

お詫びと訂正

アルカディア2月号の全国一位スコアにおいて誤りがありました。

『機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX』【シングル・ジオン】のスコア（20,051点/スコアネーム：ヒビキ）は『機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン』の全国一位スコアでした。

2月号全一表の『機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX』【シングル・ジオン】の正しいスコアは**19,655点/スコアネーム：キンケドゥ・ナウ**でした。

読者の皆さま、スコアラーの皆さま、および店舗のハイスコア担当の方には多大なご迷惑をおかけしたことをお詫び申し上げます。

なる**ガンバリッチ**はいきなり記録が以前の倍以上に！ なんとこのスコアを出したプレイではステージ7-2のボーナスボックスを絡めてコンボが大成功し、一億点以上稼げたそうです。ある意味究極の運ゲーといえるかも？ なお、プレイ中のスコアはカンストしたそうですが、クリア後のランキング画面には1億の桁が存在したので、集計は続行となります。

クマ、平八、コンボットの集計開始でタイムリリースキャラがすべて出そろった**鉄拳4**はなぜかクマが一番人気。多くのプレイヤーがひしめく中、北海道勢に負けじと参戦してきたのが、『鉄拳3』で強さを見せた宮城県のプレイランドエフワン。今後の勢力図はどう塗り替えられるのか!?

ミスタードリラーグレートは北極コースでホリ・タイゾウを使用したノーミス&エア全取りクリア達成！ 掘り進む速さからクリアタイムは速くなるものの、横移動が致命的といえるほどに遅く、ブロックの落下が速い北極では、ノーミスクリアは無理と巷で評されたキャラでしたが……。ちなみにクリアタイムは7分15秒というすさまじい速さになっています。

ガンバード2はアインが最高得点キャラに返り咲き。コインのチェーンは133ヒットでのスコアです。いったい、どこまで伸びていくのでしょうか？ 恐ろしい限りです。

今回はここまでですが、次回はいよいよ注目タイトル斑鳩の初回集計になります。【イージー、ノーマル、ハード】の三部門集計ですが、人気が集中するのはどの部門なのでしょうか？

12月19日時点

HI-SCORE

ハイスコア全国集計

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。
なお、★に関する特別な集計はありません。

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城（玄乃丈）	4,201,331,300	ウソ呪術士	呪い強し
★	式神の城（???）	4,936,657,970	YSK	ALL 2億落ち？
★	ときどきアイドルスターシーカー（どきどきアイドルモード）	14,455,200	LOG	ALL ノーミス
4	怒首領蜂 II（インターネットランキング）	7,095,344,620	はっしー	赤-E 3面5億落ち ラスボス妥協
★	ゲイングランド	31,738,865	JAG-ドラ博士 H.S	ALL 3-2終了時 1036万 1P

ゲームインみとや三河島店

東京都荒川区西日暮里1-37-17 ☎03-3806-0019

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳4（クマ）	1'21"41	こまつゆ親衛隊 NTS㊄	ALL 1回戦負け
2	プロギアの嵐（ミリタント）	84,263,690	PSO狂れっさ～	2-4
3	V・V	3,220,110	メッコール教レッサー	100% ラスボス
4	テトリス T.A.（デス）	448	タケ？	
5	ヘビーメタル ジオマトリックス	4'41"88	日本ジョージ党 NAG&9MA	2人用

ゲームコーナーフジ

東京都葛飾区新小岩1-50-8 ☎03-3652-0670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン DX	17,253	ヒトリプレイ中	シングル ALL
2	バトルガレッガ（ボーンナム）	14,227,710	スカーレット・大原	トリー175万くんしょう×3落ち
3	雷電DX（練習）	12,157,380	穴うめ太郎	1P側 1-5 ALL
4	鉄拳4（風間 仁）	3'33"60	ピンク.A.レディー	ALL 連なし
5	鉄拳4（吉光）	2'26"61	ピンク.F.レディー	ALL 連なし

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5688-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ（4番装備）	2,208,500	K.I	4-2
2	式神の城（ふみこ）	2,697,587,450	KOS-㊕	ALL 式神超人 地道に更新
3	式神の城（???）	1,793,328,310	KOS-㊕	ALL 式神聖人 安全運転中
4	式神の城（小夜）	1,329,715,580	KOS-㊕	ALL 式神聖人 穴うめ更新
5	式神の城（金）	925,060,450	KOS-㊕	ALL 式神聖人 初クリア記念

グッデイ21

東京都江東区北砂7丁目4-41 ☎03-5690-0821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	式神の城（光太郎）	4,661,646,610	重力神ユセミ SWY	ALL 3ミス
2	式神の城（玄乃丈）	3,961,504,500	うぅ～	ALL 5ミス
3	パカパカパッション	1,335,500	冷やしパカ1始めました 季節感の無いHAM	99-98-98-99
★	パカパカパッション2	3,700,350	うまい棒納豆味最強伝説 HAM雛3	99-99-99 5ミス
5	三国戦紀 スーパーヒーローズ	239,562,500	NRX-044	白甲黄忠 ALL 残0

プレイランドエフワン

宮城県仙台市青葉区中央2-6-6 タベイビルB1F ☎022-261-5782

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド（J-B 5th）	31,192,840	TAE@シスプリ研究所	ALL
2	ガンバード2（アイン）	1,540,600	アニマル元帥	2-1 連付
3	ダライアス（Wゾーン）	4,069,700	アニマル元帥	ALL
4	ダライアス（Xゾーン）	4,775,610	アニマル元帥	ALL
5	ダライアス（Yゾーン）	4,934,030	アニマル元帥	ALL

ロッキーワールド仙台駅前店

宮城県仙台市青葉区中央3-8-33 ピースビル南町1F ☎022-216-5941

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城（光太郎）	3,589,043,040	SSM	ALL
2	式神の城（小夜）	3,089,331,690	YUK-HPI（仮）	ALL
3	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX（連邦）	19,354	ガロード・ラン	ガンダム ALL 50機 NT・A
4	機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン DX（ジオン）	18,886	祈祷戦士XYZ	赤ゲル ALL 57機 NT・S 死×1
5	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX（チーム・ジオン）	37,392	グフ好き XYZ&KEN	赤ゲル×2 ALL NT・S+A 34機・28機

ガリバー青葉台店&熊谷店&柏店&玉川学園店

神奈川県横浜市青葉区青葉台2-9-16 フラワービル1F ☎045-984-2555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城（金）	4,295,850,560	HTR-YOSH	ALL 55553枚
2	式神の城（ふみこ）	217,392,710	CDR	4-3 初プレイ
3	ミスタードリラー2	1,067,090	HTR-YOSH	ALL ノーミス ノーマル
4	ミスタードリラー2	2,058,945	CDR	ALL 1ミス ノーマル
5	ワードナの森（ニューバージョン）	45,140	ゴメんなさい穴うめです。	2面 ノーマル

デイトナⅢ

埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビルB1F ☎048-269-8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ガンバード2（アイン）	5,207,100	ゴッドハンド	ALL 連付 133HIT 1周167万
★	ギガウイング（ヴィーダシュタント）	291兆2524億6883万9040	両替士ホカーン	ALL 連付
★	ギガウイング2（カート）	8京5080兆0091億9096万5990	9WP-QRO@グニャティック星人	ALL 連付 B×2 2P使用 回転砲台失敗
4	式神の城（ふみこ）	3,818,322,220	まさにJ2D級	ALL
5	ストライカーズ 1945PLUS	2,374,000	とりあえず JNK-NCI-ISO	ALL F5U 残0 B0

ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18YKヒル ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	撃牌砦/雀スペース（雀スペース）	14,302,000	RAK@取手	ALL
2	レイフォース（連付）	9,079,200	浦安市民@パターンわかんね～	ALL ラスボス大失敗
3	プロギアの嵐（ミリタント）	88,642,680	超ひさびさの更新 MJN-TY	ネイル ALL あと1200万
4	ポップンミュージック7（ノーマル・チャレンジ合同）	297,837	ハーマイオニー萌え	つーか30万出せよ
5	撃牌砦/雀スペース（撃牌砦）	242,550	NPH	

レジャーパレス

北海道札幌市白石区南郷8丁目南3-10 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳4（ポール）	1'08"76	末尾が偶数 CYR-TSU	ALL 運同付
★	鉄拳4（ジュリア）	1'51"71	CYR-TSU	ALL 同付
3	鉄拳4（クマ）	1'27"75	CYR-TSU	ALL 同付
★	戦国伝承2001	2,732,700	末尾が奇数でないのがおかしい㊂㊇	ALL 連付 金の隼→金の隼
5	ミステリアスストーンズ	10,000,000,000+α	超ヒマ人 CYR-TSU	96周目クリアで達成 13時間30分プレイ

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目 オークビル2F ☎0166-53-7510

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	479,800	匿名希望	ALL 龍虎チーム
2	ストリートファイター EX2PLUS（シャロン）	1,869,300	堀江由子の弟	ALL
3	鉄拳4（吉光）	1'52"61	SHADOW	ALL ver.C
★	鉄拳4（三島 平八）	1'43"91	SHADOW	ALL ver.C 同付
5	鉄拳4（コンボット）	1'54"80	お荷物キャラ勢でつながっても･･	ALL ver.C 同付

釧路スガイ ゲームプルプル

北海道釧路市北大通6丁目1-2-2 ☎0154-22-8670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	太鼓の達人2（むずかしいコース）	1,390,940	まっく=ごえ	ALL ちょこっと66 2万→ラブレース 普→達 72.8万
2	ビートマニア 6thMIX（S&T）	3,832	SYUN	ALL 1655-522-25-11-13
3	ビートマニア 6thMIX（AM-EAST）	2,587	SYUN	ALL 1145-297-0-4-2
4	ビートマニア 6thMIX（ハイスピード）	3,346	SYUN	ALL 1551-244-6-1-5
5	ビートマニア 6thMIX（エキスパートプラス）	9,413	SYUN（超伸び ?）	ALL ランク AA

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市盛岡駅前通り7-12 ☎019-651-6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐（ギャンブラー）	82,382,430	T.Kiz	α 2-3
2	式神の城（光太郎）	3,801,348,160	Crocus-DIS	ALL 2ミス コイン44746
3	式神の城（ふみこ）	2,137,308,320	CHR	ALL
★	餓狼 マーク オブ ザ ウルブズ（グリフォンマスク）	3,677,800	Y.K	ALL
5	餓狼 マーク オブ ザ ウルブズ（キム・ドンファン）	3,704,200	KOL-スゥ	ALL

ゲームセンタードリーム

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビルB1F ☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヘビーメタル ジオマトリックス	4'22"78	S-RAI 54秒落ち	ALL ファントム
2	エスプレイド（J-B 5th）	32,482,410	ChildrenOfBodom最高！	ALL ノーミス
3	エスプレイド（美作 いろり）	29,638,680	TAE@掲示板に感謝♪	ALL
4	プロギアの嵐（ミリタント）	81,386,610	NSX	2-5
5	レイブレーサー（上級）	13'08"697	スコア出して下さい～@ぶそ楽しいです～★	T.T. 12周設定←いまさら??

ゲー事典
■AGスクエア盛岡店 http://www.agsquare.com/ ■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/ ■トライアミューズメントタワー http //www.try-inc.co.jp/tower/
■ゲームコーナーフジ http://hey.to/gamefuji/ ■ゲームインみとや三河島店 http://anzu.sakura.ne.jp/~rainbow/mikawa/

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●ゲームセンタードリーム（宮城県）
今月は早くに五つ集まってうれしいです。出してくれた方々、ありがとうございました。この調子で、来月もがんばりましょう！　PS、権三さま、残りの五つはなんですか？
by店員108号

●トライアミューズメントタワー（東京都）
ついに受験シーズン突入！　もし東京にいらっしゃいましたら息抜きに覗いてみて下さい。あなたの生まれる前に出たゲームから「バーチャロン4th」など最新ゲームを取りそろえてお待ちしています。

●ゲームインみとや三河島（東京都）
ゲストでスコアを出して下さった方、ありがとうございます。というわけでみとやではスコアを常時募集しております。持ち込みもOKです。

●グッデイ21（東京都）
この号が出るころにはスコトラ参加の皆さまも一息ついていることでしょう。これからは『斑鳩』の時代か!?　好評稼働中となることを期待しています。現在、当店では「うぅ～」が密かなブームです（笑）

●大久保アルファステーション（東京都）
当店ではビデオゲームを主体としており、設置台数も120台以上あり、新宿区内でも五本の指に入るビデオゲーム設置店です。レトロゲームも充実しておりますので、ぜひご来店下さい！

●GAME IN ナミキ（東京都）
LOVEラブリィシャオさん＆妹姫純粋物語チャリラー兄やのCvsS2全国大会の結果も、この号が出るころには判明していることでしょう。これから天喰らⅡ式の祝宴用意です。連付は不可。

●プレイシティキャロット巣鴨店（東京都）
むさこのアイドルは、脇澤さんですが、巣鴨のアイドルは、こまつゆさまです（DNB氏談）尚こまつゆ親衛隊員になりたい人は、スコアネームにこまつゆ親衛隊とつけて全一を取ればいいそうです。

●ゲームコスモ町田店（東京都）
コスモの『斑鳩』50円。
by COSMO

●GAMEBOSS（神奈川県）
スコアラー募集中デス！

●ゲームコンドル駒形本店（静岡県）
おかげさまで『KOF2001』大ヴレイク中です。もちろん『斑鳩』も大好評稼働中です。冬まっただ中ですが、ぜひコートにマフラーで外へっ！　ついでにコンドルにも寄っていただけると嬉しいです。
byスタッフ一同

●夢空間ファンタジー（長野県）
あっさりとねー　しかし外はさみーなっ！

●アイリン夢空間（岐阜県）
JTO氏、『テトリス』カンストおめでとうございます。MAS氏年内中にカンストなるのか？

●ゲームプラザトンガ王国（愛知県）
最近、アーケードの新作がめっきり減りましたネ。大丈夫なのかなぁ？　でも、まあ古いゲームをやり込むには、ちょうどいいのかもしれませんネ。-NMTの手記より-この号が出ているころには閉店（涙）

●ゲームハウスピットイン（愛知県）
おいーっす！　どうもピットインです。『La・キーボードュ』や『斑鳩』、『もじぴったん』が稼働中ですね！　（多分）そろそろあのゲームの続編がでるころかなぁ……。
by雛子使いの店員AOI

ゲームコンドル駒形本店

静岡県静岡市駒形通1-1-33　☎054-253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ガイン）	17,537,290	X68_ぶたまん初号機	ALL ダイヤル連付 BHmark2 200万 ABC同時押し
2	レイディアントシルバーガン（ステージ2）	19,572,780	リハビリ	ALL AB、BC同付 B連付
3	ストライカーズ1945Ⅱ（疾風）	1,620,400	デミ.アンドリックス	2-4ボス（初1周）連付
4	ライフフォース（2P側）	10,000,000+α	SDD-ZABADAK	17周目の1面で達成 残49機（終了時30,151,800点 13時間45分）
5	プロギアの嵐（ミリタント）	72,032,730	かなり本気 X68	ガンナーβ 2-4で8回リトライ

扇ケ丘レジャーセンター

石川県石川群野々市町高橋町15-12　☎076-246-6406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ボーンナム）	13,248,430	SSR平-YAM㊐ 幻の1386万	ALL
2	バトルガレッガ（ノーマルキャラ）	12,756,970	VIZ	ALL シルバーソード
3	式神の城（光太郎）	4,390,287,590	趣味は盗撮と風呂のぞき（男限定）MT	ALL カス
4	ビートマニアⅡDX 6thstyle（HOUSE）	5,092	ボクも色紙がほすぃ～	ALL
5	ビートマニアⅡDX 6thstyle（SPECIAL）	6,549	AAAA	ALL

アベニュー北口店

山梨県甲府市中央1-12-3　☎055-254-9565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	アクアラッシュ（初級）	273.15	NGP-ANP	ALL
★	アクアラッシュ（上級）	348.20	NGP-ANP	ALL
★	アクアラッシュ（練習）	158.43	NGP-ANP	ALL
4	鉄拳4（ポール）	2'29"45	サムライ日本	ALL
5	鉄拳4（クマ）	2'42"65	サムライ日本	ALL

アミューズメントパークNASA

長野県長野市高田五反田1720　☎026-228-7434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ポップンミュージック7（チャレンジ）	300,000	MIA-猫野美亜	ALL
★	ダンスマニアックス2ndMIX アペンドJパラダイス	37,940,100	2代目DAI氏追悼スコア NST-永遠	ALL フルコンボ
3	パワースマッシュ2（シングル）	8,247,000	不良社員M.S	ALL NORMAN
4	式神の城（ふみこ）	3,767,463,180	適当	ALL S44089
5	式神の城（小夜）	3,604,976,560	NST-AMP	ALL S46226

夢空間ファンタジー

長野県茅野市ちの丁田2732-1　☎0266-82-3009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,052,400	NSZ	ネスツチーム ラストで死
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	986,000	NSZ	ネスツチーム ALL
3	テトリス T.A.（デス）	3'26"96	園長	m 516Lv
4	フィグゼイト（ルーシー・パメラ）	1,779,620	あすたろと！	2-4 連付
5	ストリートファイターEX2PLUS（ロッソ）	1,990,600	園長	ALL 白ベガ・カイリ・シャドウ有り

ゲームコスモ町田店

東京都町田市原町田4-2-15　☎042-727-8891

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945（P-51 ムスタング）	2,233,400	中野龍三	ALL 1周116万
★	魔法大作戦（チッタ）	3,839,610	MOL-CKDF=ふるえんも	ALL 1周193万
3	ストライカーズ1999（F-22 ラプター）	2,327,100	2-6衛星ボム7発（笑）	ALL もちろん残0B0 ざっと70万落ち
4	ストライカーズ1999（AV-8 ハリアー）	1,468,500	J.S こんなんで良ければ。	2周目 4面
5	テトリス	999,999+α	T.SUZUKI	LV99 ライン999

中野ロイヤル

東京都中野区中野5-52-15 中野ブロードウェイセンター329　☎03-3387-9599

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイフォース（連付）	9,242,500	KTZ	ALL 連付 1面59 6面685
2	ソンソン	433,260	ロイヤル店長 G	気合い
3	サイキック5	7,242,800	RAK@103系 埋めるんです	ALL GOLD×7 シークレット×7
4	パカパカパッション	1,329,030	RAK@209系 パカる人です	98-98-97-99 穴ウメ
5	パカパカパッション2	2,562,225	はずかしいので書けません（笑	シルバー 穴ウメ

マットマウスパートⅡ

神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル1F　☎0044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐（ミリタント）	160,990,720	R.	2周 ALL
★	ギガウイング2（リミ）	8京9244兆6167億0936万2660	Enabler-T.S	ALL 1回暗転遅れがあっただけ
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	717,200	永久コンボ sage.	ALL クーラ、バオ、ランダム
4	ミスタードリラー（500m）	383,245	Enabler…	ALL 連なし
5	上海 万里の長城（北京）	735,850	だる	ALL

GAME BOSS

神奈川県横浜市中区吉田町1-1　☎045-253-8009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城（小夜）	355,164,910	BOSS@スコアラー求ム！	4-2
2	式神の城（???）	2,315,643,260	AME	5-2
3	式神の城（ふみこ）	2,698,067,880	STF	ALL 32286
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	655,300	STH	ALL アンディー メイリー、キング、ウィップ
5	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX（ジオン）	13,474	TS2	12面で死亡 シャゲル、シャゲル

ゲームセンターUFO伊勢原店

神奈川県伊勢原市伊勢原1-4-23 伝田ビルB1F　☎0463-94-4519

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス T.A.	8'40"45	BCD	S9 完全クリア
2	式神の城（小夜）	2,672,148,370	UFO	St5-2 38408 D
3	式神の城（光太郎）	252,537,920	UFO	St3-3 4511 C
4	式神の城（玄乃丈）	154,654,070	UFO	St3-3 2542 D
5	式神の城（???）	96,996,060	UFO	St4-2 840 E

大久保アルファステーション

新宿区百人町2丁目17-2　アルファビル6F　☎03-5330-8595

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー（コマンドー）	184,560	武紳	ALL 連なし
2	ファンタジーゾーン	31,777,300	AL-FLO	国内版 RD57（8周目1面）連付
3	エスプレイド（J-B 5th）	18,857,970	MFM-射紳-TLK	ALL 連付
4	マーヴル VS. カプコン 2	1,683,561,200	NFM-㊫㊭-OQC	ALL ケーブル、セイバートゥース、スパイダーマン
5	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産（ストーリー）	1,326,200	NFM-㊫㊭-OQC	ALL 花京院

GAME IN ナミキ

東京都世田谷区松原2-27-14　☎03-5300-5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンブレイズ（ロブ）	3,737,900	T3-ムッシュ	残3 B9 1ボム使用
★	ドラゴンブレイズ（クエイド）	3,718,900	1ミスでした SYO	ランダム88万 1周167万 2周目砂漠でミス
★	ゼロガンナー2（ホーカム）	3,775,200	まほろまてぃっ君㊧²	2周ALL
4	プロギアの嵐（ギャンブラー）	143,996,680	ゲーセンが300km近くなった㊫	1周4500万 JC220000 2-3にて死亡 ALL時 残JC9万
5	式神の城（???）	4,713,339,870	JNK-NCI-ISO	5-3 たったの4.3億…

Jam's下井草

東京都杉並区下井草2-40-14　☎03-3397-7608

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城（金）	4,704,214,480	よどさん=4103 仕分け大変ですかぁ～	ALL 5ミス 文句言いながら伸ばす人
2	ビートマニアⅡDX 6thstyle（ALL-MIX）	6,623	おはる店長ちくわ 今年もサンタの姿です。	
3	ビートマニアⅡDX 6thstyle（HOUSE）	5,809	おはる店長ちくわ 24日は手伝いです。	
4	ビートマニアⅡDX 6thstyle（RESIDENT）	7,476	おはる店長ちくわ ケーキ屋忙しいのです。	
5	ビートマニアⅡDX 6thstyle（SPECIAL）	7,216	おはる店長ちくわ 温泉に行きたいなぁ。	

アミューズメントランドKentagon

東京都新宿区百人町1-10-7　☎03-5386-2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	式神の城（玄乃丈）	4,407,740,210	TLS-広瀬つばさ	ALL 残念
2	首領蜂（Cタイプ）	42,394,030	クリアしただけ。へたれ。	ALL 残0 残ボム0
3	首領蜂（Bタイプ）	15,751,820	穴ウメしないとおこられる（のらない）ので	2-3 チキンゲージ満タン×2
4	ストリートファイターZERO3（コーディー）	2,799,500	穴ウメ×2 みんな抜いて	ALL Z
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	566,200	SPT	

プレイシティキャロット巣鴨店

東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1F&B2F　☎03-3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳4（クマ）	1'07"33	こまつゆ親衛隊 NTS㊇	ALL 連同付
2	鉄拳4（三島 平八）	1'46"58	こまつゆ親衛隊-星白金あつし夫㊇	ALL 連同付
★	鉄拳4（コンボット）	1'53"00	こまつゆ親衛隊 NTS㊇	ALL 連同付
★	ストリートファイターEX2（ハヤテ）	3,478,800	こまつゆ親衛隊-（新メンバー）VAP	ALL 連同付 カイリ116.4万 爪×3+2
5	ヘビーメタル ジオマトリックス	9'44"80	堕天使（F/A）	ALL ノーミス スタブ

ゲー事典
■ゲームコスモ町田店 http://www.interq.or.jp/rabbit/war/cosmo.htm/　■GAME BOSS http://gameboss.net/　■大久保アルファステーション http://www.alpha-st.co.jp/
■プレイシティキャロット巣鴨店 http://kahyuu.hoops.livedoor.com/　■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/8997/

●**GAME-COLLEGE(愛知県)**
『VF4』初段～九段までの常連さんが対戦をお待ちしています。段位向上に興味のある方は、一度来店してみてはいかが? 『ストⅢ3rd』の対戦もアツイですよ。

●**ビッグプレイランド(愛媛県)**
当店ではただ今、超音波洗浄によるメガネ洗浄サービスを行なっています。くわしくは夜の店員まで。

●**ゲームランドおにごっこ(三重県)**
あけましておめでとうございます! ついに2002年です! これまでおにごっこに足を運んでくれたお客さま&常連に感謝! そして、これからもよろしくお願いします。
by 担当JYO

●**遊ingポイントセオラ(滋賀県)**
最近常連化している遠征(近征?)の皆さま、来店ありがとうございます。いろいろ教えてもらってこちらも勉強になります(趣味全開で楽しんでいるけど)
by 飛炎

●**ネオアミューズメントスペースA-Cho(京都府)**
ケイブの三作品『怒首領蜂』『ぐわんげ』『エスプレイド』入ってます。

●**GAME'S WILL(京都府)**
セオラの皆さん、GYO君を返して下さい!(笑)

●**GAME'S MILK(京都府)**
MILKの歴代全国一位スコアのリストを作成したところ、スコアを意識する若者が増加しました。いい感じ。

●**タイトーインスタジアム(大阪府)**
テッケン(゜Д゜)ウマー もうヤメた。

●**ジャスコ川西店三栄プレイランド(兵庫県)**
たのむぞハイスコアー!!!

●**ミルカトル加納店(和歌山県)**
新年明けて一カ月経ちました。新年一発目の目玉は、ついに! 二月以降に和歌山チャロナーの夢と希望の象徴『バーチャロン4th』がミルカに大入荷します! もちろん毎月大会開催! 遠征客熱烈大歓迎!

●**スーパーヒーロー倉吉(鳥取県)**
『VF4』山陰最強決定戦に多くの御参加ありがとうございました また順次イベントを企画していますので、ぜひ遊びに来て下さい。
by(これを書いていた時は七段でした)らっきょ

●**ゲームスポットハロウィン(島根県)**
みんなで『VF4』に夢中でスコアを出してくれないんです……。

●**えの木(高知県)**
えの木(のスコアラー)にとって親、師匠ともいうべき某店の閉店が割と暗い影を落としています。また東京に行くときがあれば、そのときは飲みに行きましょう。
by えの木スコアラー一同

●**モンキーハウス本館(福岡県)**
フセイン氏は旅に出ました。

●**ゲームスポット大橋(長崎県)**
気長にハイスコアーを待っています!!

●**ゲームプラザ・ショールーム(熊本県)**
ショールームスタッフの皆さま、本当に今までお世話になりました。
by スコアラー代表MKZ

●**プレイシティ中央町店(鹿児島県)**
今年もよろしくです。最近、『ガンダム』のスコアしかないっすよ。ほかのゲームもヨロシク! 個人的にこの号が出ているころに『斑鳩』が入荷してたらいいな～スコアを狙うゲームが少なくて。

●**電脳遊園地ハリケーン鹿屋店(鹿児島県)**
『斑鳩』の発売に合わせて店内でスコアトライアルをはじめます。興味のある人はぜひ参加してみて下さい。

アバババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23　コア扇町ビル1F　☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ガンバリッチ	124,626,700	ALZ-S.N 7-2 超萌え	マリオン ALL 連付
★	ストライカーズ1999 (F-4 ファントムⅡ)	3,364,900	やっと辿り着いた… AXIOM-H.Y㊞	ALL ゴールまだ先 1周127.4万 DX2
3	式神の城(???)	4,414,073,220	まだまだ弱いんや。	ALL 51773
4	プロギアの嵐 (ミリタント)	184,780,180	職業タレント 趣味のぞき 田代 ほげし	ALL 1周 5400万 残4
★	ストリートファイター EX2 (C.ジャック)	3,329,800	FA後初のスコア ばくだ	ALL 爪×6 カイリ 終了111万 連同付

ファイブオー津店
三重県津市上浜三丁目15-2ディアホームズ志とも1F　☎059-222-0176

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	19XX (ライトニング)	10,015,900	とよQ	ALL 連付 残×1 B×1
2	19XX (モスキート)	10,354,200	とよQ	ALL 連付 残×3 B×0
3	19XX(震電)	10,687,700	とよQ	ALL 連付 残×3 B×2
4	マッハブレイカーズ (エキシビジョンマッチ)	5.33	ごんべえ君	マコト 2P側
5	マジシャンロード	376,760	SKM-地上絵㊞	ALL

アイリン夢空間
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎058-327-0218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐 (ミリタント)	192,884,300	あうとろー	ALL
★	レイディアントシルバーガン (ステージ4)	27,336,540	山ちゃん	ALL 連同付
3	スラッシュアウト (カムイ)	20,203,030	羽島カムイ	ALL
4	テトリス・ザ・グランドマスター	15'01"78	JTO	ALL S8
5	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(ジオン)	16,078	PS2版発売記念 DXしか練習できん	ALL シャアゲルググ

ゲームプラザキューティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17　☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城(ふみこ)	4,407,866,480	天満橋民	
2	ポップンミュージック7 (ノーマル)	300,000	6のリベンジ成㊗ あさひ～(OUK)	暴年会パラ² の刑?(死)
★	ビートマニアⅡDX 6thstyle(LOUNGE)	4,574	AGO-3	㊟マンセー
4	プロギアの嵐 (ミリタント)	179,456,770	D.I	ALL 残4
5	ドラムマニア 5thMIX	360,702,700	しっぽタン… ハァハァ	Gr67 っていうか運ゲー

ゲームランドおにごっこ
三重県松阪市日野町ベルタウン2F　☎0598-21-1211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	673,000	MTG	K'、リン、ウィップ、ブルーマリー ALL
2	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX(チーム・ジオン)	31,556	HTS&K	ALL シャアゲル、ガンダム
3	機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン DX(連邦)	17,126	HTS	ALL 評価C ガンダム、ビームライフル
4	ビートマニアⅡDX 6thstyle(RESIDENT)	7,389	634!	ALL His-2 AAA コース8
5	ドラムマニア 5thMIX	420,982,200	ろひかたたきま	ALL NONSTOP EX ORDER RIGHT ON TIME

ゲームプラザトンガ王国
愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1F　☎052-452-0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クイズ あぁっ女神さまっ ～闘う翼とともに～	10,450,500	ASG-如月浪人-RIN	ALL 96% 1面新パターン使用 6面イマイチ ラスト1ミスで2万ほど落ち
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	829,700	ニュータイプ キムアツ	ALL クーラ ハイデルン キョウ イオリ
★	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(ジオン)	20,330	ヒビキ	ALL シャアゲルググ
4	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX(チーム・連邦)	39,325	キムアツ ヒビキ	ALL ガンダム×2
5	チェンジエアブレード	13,547,670	海乃にゃ	ALL タケミカズチ

タイトーインスタジアム
大阪府豊中市玉井町1-1-1　205号　☎06-6844-0586

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳4(クマ)	1'11"91	逃げ逃げソルジャー MINA	ALL 同付 ver.C
★	鉄拳4(風間 仁)	1'17"50	しあわせ仮面 MINA	ALL 同付 ver.C
★	鉄拳4(レイ)	2'20"21	テツケンヴ～ ういさん	ALL 同付 ver.C
4	鉄拳4(ニーナ)	2'27"55	テツケンヴ～ ういさん	ALL 同付 ver.C
5	式神の城(小夜)	3,863,243,750	㊙うきさよ	ALL

遊ingポイントセオラ
滋賀県草津市大路1-7-12　☎077-562-0428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ファイターズヒストリー (マーストリウス)	1,272,700	GYO	ALL 連必付
★	ソニックウィングス (AV-8)	1,629,800	FGM-UKA	ALL 連付
★	ポップンミュージック7 (ノーマル)	300,000	・Afro ・PRO	ALL パーフェクト 2名達成
4	式神の城(光太郎)	4,020,360,200	締め切りばぁあー OH!!	ALL 連付
5	ゼロウイング	10,000,000+α	J.O	2-8で達成 連付

ゲームハウスピットイン
愛知県名古屋市北区金城3-5-6　☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	705,700	AOI	雛子、京、メイ、ラルフ
2	バーチャファイター4 (ラウ)	5'24"61	アイス☆ココア	
3	鉄拳4(ポール)	2'46"96	KO9	
4	式神の城(光太郎)	3,832,448,080	BOY	ALL 45817 クラスS
5	式神の城(金)	3,743,060,340	NCK	ALL 49725 クラスA

ゲーマーズハウスガンマ
大阪府池田市石橋1-8-10　ステーションプラザ3F　☎0727-62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 6thstyle(HOUSE)	6,239	電脳雑技団 YMG-©	ランダム HS-3
2	テトリス T.A.(マスター)	8'02"75	CAA	m ST銀 SK銀
★	テトリス T.A.(デス)	6'07"61	MST	
★	ビートマニアⅡDX 2ndstyle(DJTAKA)	3,938	電脳雑技団 YMG-©	テクノリベンジ ならず
★	ビートマニアⅡDX 2ndstyle(ハウス)	3,689	電脳雑技団 YMG-©	

GAME's WiLL
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポップンミュージック7 (ノーマル)	300,000	MSR	ALL
2	式神の城(金)	3,206,441,730	ホー助くん	ALL
3	鉄拳4(クマ)	1'37"38	拓	ALL
4	パワースマッシュ2 (シングル)	8,611,315	あつし	男子 ALL C.Pioline
5	Gダライアス (ニュー)	38,640,840	L2A-大明神	ALL 連付

GAME-COLLEGE
愛知県愛知郡長久手町山野田628　☎0561-61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワースマッシュ2	4,568,300	Y.K	Y.Kafelnikov
2	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ヤン)	9,360,200	SHT	
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	759,500	D.M	アンヘル・リン・庵・シャンフェイ
4	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX(連邦)	15,590	ラッセル	地上 ガンダム 宇宙 ガンダム
5	式神の城(光太郎)	3,497,191,450	SHT	連付

星狩物語岸和田店
大阪府岸和田市作才町1047　☎0724-32-3841

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	パワースマッシュ2 (シングル)	10,694,539	O.U	LV39 KING有 男子シングルス
2	パワースマッシュ2 (シングル)	7,487,400	O.U	LV? QUEEN落ち 女子シングルス
3	ギターフリークス 6thMIX (ノンストップオーダー)	717,164,200	店員K (てきとう)	NONSTOP DREADコース(ADV) 穴ウメ
4	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX(チーム・ジオン)	36,109	ケン邦軍	地上 シャアゲル×シャアゲル 宇宙 シャアゲル×ギャン ALL
5	ビートマニアⅡDX 6thstyle(TRANCE)	7,225	ELL	AAA エキスパート トランスコース HS3

GAME's MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	799,400	SKF	ALL
2	ポップンミュージック7 (チャレンジ)	300,000	イチロー	ALL
3	太鼓の達人2 (むずかしいコース)	1,417,570	イチロー	ALL
4	鉄拳4(クマ)	1'28"81	ヒマなし腕なし運なし 103流へボイ人	ALL
5	婆裟羅2 (百地三太夫)	11,059,030	TEN	9面 連付 202 勇将

ビッグプレイランド
愛媛県松山市道後樋又11-23　☎089-925-0566

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城(ふみこ)	3,813,255,470	㊇	ALL MISS4
2	式神の城(玄乃丈)	2,990,958,790	PKN	ALL MISS0
3	モンキーボール	642,488	JR//こかてぃー	ALL 残機つぶしせず
4	ライデンファイターズ	47,345,810	MRD@大地無限	ALL 2ミス 連付 かすり全然してません
5	ワールドヒーローズ パーフェクト(ラスプーチン)	5,318,400	ホメイニ	ALL ラスプーチン最高

ゲー事典
■アミューズメントパークNASA http://www5d.biglobe.ne.jp/~apnasa/　■ゲームプラザトンガ王国 http://www1.ocn.ne.jp/~nmt/tonga/　■GAME'S MILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/
■GAME-COLLEGE http://www.college1.co.jp/　■遊ingポイントセオラ http://www2.odn.ne.jp/~cco32230/seora.htm　■GAME'S WILL http://www.gameswill.co.jp/

ゲームプラザ ショールーム
熊本市黒髪5丁目4-1 シマダビル2F ☎096-343-9831

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド（美作 いろり）	34,602,970	WSM-出雲良子の許嫁	残3/6 ALL LKC 1倍
2	鉄拳タッグトーナメント	1'25"41	出雲良子の許嫁	ALL
3	上海真的武勇（古典上海）	116,600	9BO	ステージ8
4	上海真的武勇（対戦上海）	115,000	999	ALL
5	鉄拳4（吉光）	2'01"56	LCH	ALL

モンキーハウス本館
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルサーキット（イエロービースト）	56,589,100	激安・激甘スコアイジメの対象DUO㊙	ALL 連同付 受験がじゃま!!
2	バカバカパッションスペシャル	2,629,700	穴ウメみかみ	ALL
3	ストリートファイターZERO3（サガット）	5,153,200	フセイン金返せ by被害者一同	ALL 連同付 負債総額20万OVER
★	ストリートファイターZERO3アッパー（T.ホーク）	5,675,700	G.M.C.T・H	ALL 連同付
★	式神の城（金）	4,925,843,620	G.M.C.T・H	ALL

ジャスコ川西店プレイランド
兵庫県川西市小花1-6-16 ☎0727-59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プレヒストリックアイル2原始島	53,919,900	ラスボス	ALL
2	鉄拳4（キング）	2'20"55	SKR	ALL
3	鉄拳4（吉光）	2'27"58	T.D久保田	ALL
4	鉄拳4（ジュリア）	5'18"18	T.D久保田	ALL
5	鉄拳4（リー）	5'39"86	1OIN	ALL

ゲームプラザ白山
熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎096 362-2711

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城（小夜）	4,132,158,980	WSM-出雲良子の許嫁	ALL 3ミス
2	式神の城（玄乃丈）	3,662,606,550	KEY	ALL 4ミス
3	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX（連邦）	21,133	ナカサン	ALL ノーミス A
★	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX（チーム・連邦）	40,360	ナカサン シマリョウ	ALL ノーミス A
5	テトリス T.A.（マスター）	8'22"83	ABE	m ST金 SK 銀 RE銅

遊道楽箱崎店
福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル1F ☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ	2,543,383	SPD-WPU-MYK	ALL ㊙169 135-202
2	ぷよぷよ通	1,229,399	SPD-WPU-MYK	ALL ㊙1066 MAX16連鎖
3	サイヴァリア リビジョン	177,259,500	MEAに転職希望 渕田矢彦	ALL 連付 LV413 残0
4	エスプレイド（美作 いろり）	35,649,350	出雲良子の許嫁（WSMで2ミス!!）	ALL 2ボス自爆 腹0%
5	ティンクルスタースプライツ	2,775,661	SSS	ALL 42Hits メヴィウス

ゲームストリート ミルカトル加納店
和歌山県和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城（玄乃丈）	4,198,041,590	ARL@こはー（遵	ALL @50817 CLASS SS
2	ビートマニアⅡDX 6thstyle（RAVE）	7,879	ABB@あっちゃんへ	
3	ビートマニアⅡDX 6thstyle（HEAVY）	7,354	ABB@もっともっと服ちょうだい。	
4	ポップンミュージック7（乙女コース）	361,525	KEN5@来月センター…。	
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	648,700	>-<	イオリ、ヴァネッサ、セス、ラモン

プレイシティ 中央町店
鹿児島県鹿児島市中央町34-10 ☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 6thstyle（RAVE）	7,557	SAW-RYU	
2	ビートマニアⅡDX 6thstyle（TRANCE）	7,026	TRIP	
3	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX（チーム・連邦）	40,311	キンケドゥ・ナウ キリア・マハ中尉	すべてガンダム
4	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX（チーム・ジオン）	40,685	キンケドゥ・ナウ キリア・マハ中尉	すべてシャア専用ゲルググ
5	ヘビーメタル ジオマトリックス	5'41"46	nacht（ナハト）	デューク ALL

友遊ランド
福岡県大川市榎津水落62-1 ☎0944-87-8734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳4（ニーナ）	2'10"20	JOKER	ALL 同付
2	鉄拳4（クマ）	1'03"81	JOKER	ALL 同付
3	どきどきアイドルスターシーカー（どきどきアイドルモード）	10,286,920	JOKER	3-4
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	888,600	JOKER	ALL クーラ・ラルフ・クラーク・セス
5	ヘビーメタル ジオマトリックス	5'43"61	DAL	ALL

スーパーヒーロー倉吉店
鳥取県倉吉市見日町633 ☎0858-23 5255

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	モンキーボール（上級）	571,514	久しぶりに上級プレイ チョビ。	残機つぶしなし EX1まで
2	鉄拳4（クマ）	3'08"56	D!?（野性の証明）	今日も今日とて人間相手こサーモンハンター（言）
3	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX	34,004	九品仏 大志 Red	ガンダムS 31機 シャアゲルググ C 31機
4	DDRMAX	227,906,688	SHO	シングルEX 激
5	ドラムマニア 5thMIX	59,411,100	1201	エクストリーム ダメダメ

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店
鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル1階 ☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	婆裟羅2（百地三太夫）	7,007,810	S.O	5面
2	サイヴァリア	14,181,130	D.D.D.	ALL Lv73
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	796,900	S A	
4	パワーストーン2	1,115,000	HIS	
5	レイディアント シルバーガン	5,325,730	ESP-TAU	

PLAY-HOUSE VIDEO-GAME アスカ
佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎0955-23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳4（ポール）	3'42"10	Mr-BAU	ALL
2	式神の城（小夜）	3,772,065,410	Mr-RAY	ALL
3	蒼天龍	218,250	Mr-JF6	ALL
4	ギルティギア ゼクス（闇慈）	47,256,800	Mr-SEX	ALL
5	ミスタードリラー グレート（宇宙）	1000m	Mr-AND	中級 ALL

ゲームスポットハロウィン
島根県出雲市渡橋町1211 ☎0853-23-7828

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ザ・グランドマスター	10'22"76	412	ALL GM
2	鉄拳4（ジュリア）	4'17"00	NSR	Ver.C ALL
3	ビートマニアⅡDX 6thstyle（RAVE）	7,039	名無しさん	HS3
4	ビートマニアⅡDX 6thstyle（HEAVY）	6,082	名無しさん	HS
5	ビートマニアⅡDX 6thstyle（ALL-MIX）	6,424	名無しさん	HS3

ゲームインナハⅡ
沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダイナミックゴルフ	-20	NHK	ALL KYOKO
★	三国戦紀〜武将争覇〜	603,190,000	たまけん	ALL ホウトウ
3	鉄拳4（三島 平八）	4'20"55	HEI	ALL
4	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン（連邦）	15,810	ホワイトデビル	ALL ガンダム
5	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン（ジオン）	16,230	イチロー	ALL シャアゲルググ

ゲームスポット大橋
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1・2・3階 ☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター4	5'11"58	H.H	パイ
2	鉄拳4（コンポット）	4'51"20	JUN	
3	鉄拳4（ジュリア）	4'57"63	PNT	
4	鉄拳4（シャオユウ）	5'51"28	DUO	
5	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2	1,559,326	ELF	Cグルーヴ チュンリー ALL ベガ・ゴウキ出現

えの木
高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポップンミュージック7（ノーマル）	300,000	猫のタマ（タマは語尾を！）	ALL
★	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX（チーム・ジオン）	42,310	眠人&TOR（全国初?の親子スコアラー）	ALL シャアゲルググ×2
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	911,400	スピン・ルーニー未使用 代打さきお	ALL K'・アンディ・クーラ・アンヘル
★	ミスタードリラーグレート（アメリカ）	1,147,870	レズビアン HAM	ALL 連付 タイゾウ
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク（ユリアン）	13,411,300	冬はビール！鍋!!アオカン!! おとこ汁	ALL 連同付 280万落ち

■ハイスコアの問い合わせは、E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承下さい。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承下さい。

■E-Mailでのお問い合わせに関して

宛先 hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記して下さい。

■FAXでのお問い合わせに関して

問い合わせFAX番号 03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記下さい。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

■ミルカトル加納店 http://www.rock.sannet.ne.jp/kuroko/kanou.htm ■友遊ランド http://homepage2.nifty.com/youyouland/ ■ゲームプラザショールーム http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/
■ゲームプラザ白山 http://www.redbit.ne.jp/~plaza/ ■プレイシティ中央町店 http://isweb38.infoseek.co.jp/play/playcity/ ■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://www.synapse.ne.jp/~taku/hurricane.htm

集計打ち切り

最終回 ～その光と闇～

本誌「ハイスコア全国集計コーナー」での集計が終了したタイトルをまとめた当コーナー。最終回は今までとはちょっと違った理由で集計が打ち切られたタイトルを紹介。ゲーセンや家で、オールドゲームをやるときの参考になれば幸いです。

タイトル<メーカー>	条件	備考
MIA.<コナミ>	カンスト	戦争アクション10, 000, 000+α
PANG！3<ミッチェル>	カンスト	パニックモードのみ 10, 000, 000+α
UFO戦士ようこちゃん<VIC/セガ>	カンスト	999, 999+α
XXミッション<UPL>	永パ	得点の高い敵を倒して自爆
アクトフェンサー<データイースト>	カンスト	4周目で達成、10, 000, 000+α
アグレス<パルコ>	カンスト	1, 000, 000+α
アテナ<SNK>	永パ	エブリ有り、無し共
ウェルトリス<ビデオシステム>	カンスト	4画面同時テトリス 1,000,000+α
エイリアンシンドローム<セガ>	カンスト	10, 000, 000+α
エスケープキッズ<コナミ>	面数	100面+@
黄金の城<タイトー>	カンスト	10, 000, 000+α
カルテット<セガ>	カンスト	1億+α 全キャラ達成
餓狼伝説スペシャル<SNK>	永パ	ダック・キング、ジョー東の2キャラが打ち切り
ギルティギア ゼクス<アークシステムワークス/サミー>	その他	諸事情により、全キャラ集計打ち切り
キングオブザモンスターズ2<SNK>	永パ	全3キャラ集計打ち切り
クイズ&バラエティ すくすく犬福<ビデオシステム>	永パ	ある方法で同じ場所を繰り返しプレイ
クイズ学園パラダイス<NMK/テクモ>	カンスト	脱衣クイズ 999,900
クイズ18禁<ビデオシステム/EIM>	限界点	脱衣クイズゲーム H度90
苦胃頭捕物張<タイトー>	限界点	時代劇クイズ 2,348,000
クライムファイターズ2<コナミ>	カンスト	1,000+α
ぐわんげ<ケイブ/アトラス>	カンスト	柊 小雨のみ達成、99,999,999
コブラコマンド<データイースト>	カンスト	ヘリ横シュー、残機増えず 10, 000, 000+α
シティボンバー<コナミ>	カンスト	縦スクロール車アクション 10, 000 000+α
ジョイジョイキッド<SNK>	面数	落ちものパズル 全120面クリア
ジョジョの奇妙な冒険<カプコン>	その他	バグ発覚のためディオのみ打ち切り
ステークスウィナー2<ザウルス/SNK>	限界点	賞金獲得額の限界
ストリートファイターZERO3<カプコン>	カンスト	春麗のみ オリコン稼ぎ 9,999,999
セイブカップサッカー<セイブ>	カンスト	全試合の合計獲得点数 99点+α
ゼクセクス<コナミ>	その他	1面での謎の得点加算を理由に打ち切り
戦斧 デスアダーの復讐<セガ>	限界点	リトルトリックス 879
戦球<セイブ>	カンスト	腕前判定モードのみ達成 10, 000, 000+α
戦場の狼Ⅱ<カプコン>	カンスト	達成者多数 999,900
線脳<カネコ・光遊社>	カンスト	エヴォリューションモードのみ 999,999,999
大魔界村<カプコン>	永パ	2周目クリアで統一
ダブルドラゴン<テクノスジャパン>	カンスト	格闘アクション 999,990
ダンジョンズ&ドラゴンズ シャドーオーバーミスタラ<カプコン>	その他	点数確認不可が理由
テキパキ<東亜プラン/テクモ>	カンスト	レベル842 9,999,990
テトリスプラス2<BPS/ジャレコ>	カンスト	エンドレスモードのみ 99,999,999
ドラゴンボールV・R・V・S<セガ>	面数	スコア存在せずALLクリア統一
牌皆<メトロ/エイブル>	カンスト	麻雀牌パズル 6, 553, 500+α

タイトル<メーカー>	条件	備考
ドンドコドン<タイトー>	永パ	表面、裏面とも方法の違う永久パターン
熱血高校ドッジボール部<テクノスジャパン>	カンスト	くにお君ドッジボール 9, 999, 900+α
ノストラダムス<フェイス>	カンスト	全8面ALL 9, 999, 900+α
バーチャファイター<セガ>	その他	複数のバージョンが存在したため全キャラ打ち切り
バーチャコップ<セガ>	カンスト	ポリゴンガンシュー 9,999,999
ぱくぱくアニマル<セガ>	その他	落ちものパズル 点数確認不可
バトライダー<ライジング/エイティング>	永パ	ある条件を満たした場合のみボスが逃げない
バトルバクレイド<ライジング/エイティング>	カンスト	旧Ver.のみ打ち切り 63, 999, 990
ぱにっくボンバー<SNK/エイティング>	カンスト	ボンバーマン落ちものパズル 99,999
バニッシャー<カプコン>	カンスト	格闘アクション 9,999,990
バブルボブル<タイトー>	カンスト	ノーマル、スーパー共 9,999,990
早指し将棋五月陣戦<セタ/ビスコ>	限界点	全パーフェクト 125000
バルーンブラザーズ<イーストテクノロジー>	カンスト	逆さテトリス 10, 000, 000+α
パワーホイールズ<タイトー>	カンスト	破壊モードのみ 999
ヒーテッドバレル<TAD/サミー>	カンスト	西部劇アクション 999, 999
ファイヤースープレックス<SNK>	カンスト	プロレス 999, 990
フラッシュポイント<セガ>	面数	面とばし有りのみ1～100面クリア
ブルーホーク<NTC/シグマ>	面数	難度の上限に達したことを理由に面数集計打ち切り
ブロクシード<セガ>	カンスト	スコア部門のみ達成 999,999
ヘビーウェイトチャンプ<セガ>	カンスト	体感ボクシング 9,999
ぽいっと！<メトロ/エイブル>	カンスト	落ちものパズル 999, 999+α
ポケットファイター<カプコン>	カンスト	レイレイ使用バグ利用カンスト 9,999, 999
ボナンザブラザーズ<セガ>	カンスト	泥棒アクション 999 999
ボンジャックツイン<NMK/テクモ>	カンスト	出回り悪し 10, 000, 000+α
マーズマトリックス<タクミ/カプコン>	カンスト	1,2号機とも 999, 999, 999, 990
マーブル VS. カプコン<カプコン>	カンスト	春麗&シャドウレディ使用 9, 999, 990
マジカルドロップ<データイースト>	カンスト	1作目はモードはなく1部門 99998
マジカルテトリスチャレンジ フィーチャリングミッキー<カプコン>	カンスト	ミッキーマウス版権テトリス 999,999,999
マジカルドロップ2<データイースト>	カンスト	ひたすらモード9, 999, 999
マジシャンロード<ADK/SNK>	永パ	ある場所で稼ぎ続けることができる。
マネーアイドルエクスチェンジャー<フェイス>	カンスト	1人で練習、対CPU共 9,999,999
ミスタードリラーグレート<ナムコ>	その他	宇宙モードのメートル数 5万mでリセット現象が起きる
もうぢゃ<ラクジン/FPS/FRS/エトナ>	カンスト	一人でもうぢゃモードのみ
モンキーボール<セガ>	永パ	中級、上級コースのみ
妖怪道中記<ナムコ>	面数	点数無しのため1コイン天界集計
妖魔忍法帳<日本物産>	カンスト	10,000,000+α
ランドメーカー<タイトー>	カンスト	様量子使用パンテオンx13 99, 999, 999
リングの王者<コナミ>	カンスト	アップライトのみ 1,000,000+α
ロジックプロ2<デニアル/エイブル>	永パ	ある方法で同じ面を繰り返しプレイ
ロックマン・ザ・パワーバトル<カプコン>	カンスト	LV3-6 ロックマン使用 9,999,900

新バージョンの存在

集計打ち切りゲームといっても、その理由はさまざまでひとくくりにすることは難しい。例えばループゲームなど長時間プレイできるゲームは、ある程度作り手側でもカウンターストップ（以下カンスト）を考えていただろう。

今回紹介するタイトルの中でも落ちものなどをはじめとするパズルゲームは、その多くが実力さえあれば長時間のプレイが可能だ。しかしカンストを達成するには、相応の技量と集中力の両方が必要だ。

このようなゲームのカンスト達成は、プレイヤーにとっては自分が勝ちとった勲章であり、上達した証しでもあるといえる。

しかし永久パターン（以下永パ）の発覚や、安易にカンストできるとその価値は下落し、ある種の魅力は完全に失われてしまう。

現在ではゲームをプレイするときにスコアを気にするプレイヤーの数は減ってしまった。これらの現象がゲームシーンに影響を与えたのも、既に昔の話なのかもしれない。

しかし多くの打ち切りタイトルの影で、稼ぎの面白さを重要なポイントと受け止め、永パやカンストなどに素早く対処したメーカーもあったことを忘れてはいけない。

特にコナミ（『グラディウスⅡ』）やナムコ（『ベラボーマン』）は対処が素早く、作品の寿命を延ばすことに成功した。

最近ではエイティング／ライジングの対処が好結果を出している。同社は『バトライダー』（永パ）、『バトルバクレイド』（カンスト）の二作品でこれらの現象が、発覚するやいなや、ニューバージョンのロムを無償で発送した。

その結果、前者はBバージョン、後者はアンリミテッドバージョンとして現在もスコア集計が続行中だ。

また不幸にも一作目で永パが発覚した『婆裟羅』だが『婆裟羅2』ではすべてのボスが自爆するように制作され、ファンの支持を得ることに成功している。

また、最近では格闘ゲームなどを中心にさまざまなゲームでのバージョンアップが当たり前になってきたが、これがより質を良くしようという姿勢から生まれたものであってほしいと思う。

RULES 最新ゲームのルールと依存ゲームの追加・変更ルール

〈2002年1月21日以降（2002年2月17日（日）締切分）から集計開始、またはルールが変更されたタイトル〉

●**斑鳩**……通常ゲーム（全五面）の【難易度イージー、難易度ノーマル、難易度ハード】の、三部門で集計しています。

●**シャカっとタンバリン！超パワーアップチュッ！**……【八ード・裏ハード】の二部門で集計しています。

二回目集計分（2月17日締め切り分）より、隠しモードの【マラソン】モードの集計を開始します。

■**キャラ別、部門別などを行なわず、一部門で集計を予定しているタイトル**

●**La・キーボードュ**

〈2001年11月19日以降（2001年12月17日（日）締切分）から集計しているタイトル〉

●**中國龍プリティチャンス**……【ノーマル】の一部門で集計しています。

●**雀牌パズル 長江**……【実践（精進）モード】の一部門で集計します。

●**ポップンミュージック7**……【ノーマル、チャレンジ合同・エキスパート】の二部門で集計します。コース別集計などは行ないません。

●**機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン DX**……一人用プレイ【シングル・連邦、シングル・ジオン】とチーム戦【チー

ハイスコア店舗クローズアップ

―さらなる戦場を求める挑戦者たちへ―
ただゲームで遊ばせるだけのゲームセンターではない。スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ。

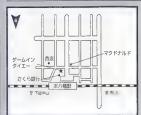
ゲームインナハII

■住所　沖縄県那覇市松尾2-22-19
■TEL　098-861-8361
■URL　―

●アクセス方法
開南バス停より徒歩2分

当店は新製品も随時入荷するので誰でもゲームが楽しめると思います。最近は『K.O.F.2001』『VF4』などの、連日対戦格闘ゲームが盛んです。また、国際通りにある一号店には音ゲーやプリクラがそろっており、カップルでも楽しめます。皆さまのご来店をお待ちしております。

ゲームインダイエー

■住所　千葉県市川市南八幡4-1-3 駅南ビル地下1階
■TEL　047-376-9764
■URL　―

●アクセス方法
JR総武線本八幡駅南口より徒歩一分

当店では、コナミのビーマニシリーズすべてが1プレイ100円にて営業しております。音ゲースコアラーの方もたくさん来店しておりますので、腕に自信のある方、ぜひご来店下さい。またポップンミュージックも大人気なのでポップンミュージック好きの方もぜひご来店下さい。

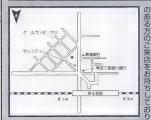
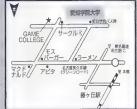
ゲーマーズハウスガンマ

■住所　大阪府池田市石橋1-8-10 ステーションプラザ3F
■TEL　0727-62-6780
■URL　―

●アクセス方法
阪急宝塚線石橋駅西出口 より徒歩三分

当店は1プレイ50円（『ビートマニア』&『ビートマニアIIDX』は100円）で遊べるようになっております。『バーチャファイター4』『鉄拳4』も対戦が三本設定です。また『テトリスT.A.PLUS』も密かに盛り上がっております。近くにお寄りの際は、ぜひ一度遊びに来て下さい。お待ちしております。

ゲームコーナー・フジ

■住所　東京都葛飾区新小岩1-50-8
■TEL　03-3652-0670
■URL　http://hey.to/gamefuji/

●アクセス方法
JR総武線新小岩駅南口より徒歩五分

当店では積極的な営業努力はしておりません。また従業員の知識が乏しいため、ボタンの故障などのメンテナンスに十分な対応ができません。あらかじめご了承下さい。またトイレは大変汚くカギも壊れているので、それでもいいという意欲のある方のご来店をお待ちしております。

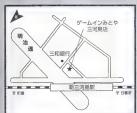
GAME-COLLEGE

■住所　愛知県愛知郡長久手町山野田628
■TEL　0561-61-1439
■URL　―

●アクセス方法
地下鉄東山線藤ヶ丘駅下車　長久手町営バス・Gルートにて、山野田より徒歩1分

当店は1プレイ50円で新作、音ゲーがプレイできます。多くのスコアラーも来店し、スコアアタックにはベストなコンディションになっています。『VF4』『ポップン7』も50円で提供中!! 大会やイベントも毎月開催しています。スタッフも全員フレンドリーです。ぜひ一度ご来店下さい。

ゲームインみとや三河島店

■住所　東京都荒川区西日暮里1-37-17
■TEL　03-3806-0019
■URL　http://www.anzu.sakura.ne.jp/~rainbow/mikawa/

●アクセス方法
京成線新三河島駅より徒歩30秒

「なんでも楽しく!」がモットーのみとや三河島店です。アットホームな雰囲気で皆さんをお迎えできたらいいな～と思っています。スコアラー不足ですので遠征&基板持ち込み大歓迎。まずはお店に来て、店員に声をかけて下さい。KSD（※1）、GCN（※2）にも加盟しています。

※1…… 関東スコアラー同盟　※2……ゲームセンターネットワーク

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製ハガキに明記して、下記の宛先までお送り下さい。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。その上で掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承下さい。

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部 「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計
（アルカディア4月号掲載）は
2002年2月17日（日）
までに出されたスコアで、
2月20日（水）
当日消印まで有効です。

ム・連邦、チーム・ジオン】の四部門で集計します。
※鹵獲モビルスーツを使用したスコアは集計対象外とします。

●鉄拳 TEKKEN 4……【スティーブ・フォックス、クリスティ・モンテイロ、クレイグ・マードック、三島 一八、ファラン、リン・シャオユウ、ポール・フェニックス、マーシャル・ロウ、キング、吉光、風間 仁、ヴァイオレット、ニーナ・ウィリアムズ、レイ・ウーロン、ブライアン・フューリー、ジュリア・チャン、クマ、三島 平八、コンボット】のキャラクター別19部門で集計します。
※注意：2001年9月17日から、Cバージョン以降のみを集計対象とし、旧バージョンでのタイムは集計対象外になりました。

●湾岸ミッドナイト……【シナリオモード】の一部門と、タイムアタックモードのコース別【C1内回り、C1外回り、新環状右回り、新環状左回り、横羽線上り、横羽線下り、湾岸線上り、湾岸線下り】の八部門を合わせた、計九部門で集計します。

■キャラクター別、部門別などを行なわず、一部門で集計をしているタイトル

●ルパン三世
THE SHOOTING

〈ハイスコア集計を行なわないタイトル〉

■以下のタイトルはハイスコアの確認が不可能であるため集計を行ないません

●電脳戦機バーチャロン フォース
●ことばのパズル もじぴったん

アルカディア 読者プレゼント

バンダイビジュアル様ご提供

3 アーケードゲーマーふぶき OVAポスター（野川 さくら サイン入り） 5名様

アーケード業界に新たなムーブメントを起こせるか！ アーケードゲーマーふぶきOVAポスターを5名様にプレゼントします。 このポスターは、なんと両面楽しめるリバーシブルポスターなのだ。その上ふぶき役の野川 さくらさんのサイン入りだぞ～！

アークシステムワークス/サミー様ご提供

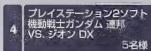
1 ギルティギアデスクトップ アクセサリー集 2名様

Windows98、Me、NT、2000、XPに対応した『ギルティギア』のデスクトップアクセサリー集だ。君のパソコンをギルティギアで染め上げろ!!

ファンイベントで配布されたパンフとスタッフブック。会場に行けなかった人はここゲットしよう！

2 ギルティギア XXイベント パンフレット&スタッフブック 20名様

カプコン様ご提供

4 プレイステーション2ソフト 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX 5名様

発売以来大人気のプレイステーション2ソフト『機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX』うちの編集部でもやってるヤツがいるぞ。

コナミミュージック様ご提供

9 中山 マミ& フレディー波多江サイン色紙 3名様

今月号のポップンな関係に登場していただいたお二人にサイン色紙を書いて頂きました。大変貴重なこの色紙を3名様にプレゼントいたします。ポップン好きはぜひ応募して下さい。愛があれば当たるかも?

6 シャーマンキング フィギュア キーホルダーセット 3名様

人気漫画シャーマンキングがキーホルダーになった。こちらをセットで三名様にプレゼント。

バンプレスト様ご提供

仮面ライダーといえばライダーキックでしょう！ ようみんなマネしたよね？

5 仮面ライダー ビッグサイズ ソフビフィギュア ライダーキックVer.3セット 3名様

セガ様ご提供

『バーチャファイター4』がとうとうプライズマシンの景品に登場。

8 バーチャファイター4 ぬいぐるみセット 3名様

出来の良さで評判のジョジョの奇妙な冒険フィギュアもとうとう第五部に突入!!

7 ジョジョの奇妙な冒険 第5部 DXフィギュアセット 3名様

ヒットメーカー様ご提供

10 電脳戦機バーチャロンフォース オリジナルジャンパー 1名様

ヒットメーカー様からは『電脳戦機バーチャロン フォース』ロゴがとってもカッコイイ、スタッフジャンパーをプレゼント。読者のみんな、ヒットメーカー担当のマジンに感謝しろよ。

メディアクエスト様ご提供

13 X-BOXソフト 式神の城 初回限定版 3名様

154ページの式神タブロイドで紹介したX-BOX版『式神の城 初回限定版』を3名様にプレゼント！ 数少ない人生におけるチャンスはこのときです。絶対応募してね！

38ページで紹介した、パックマンが懐かしくてイカンジの「100円パッ区」ポスターを三名様にプレゼント。

12 「100円パッ区」広告ポスター 3名様

ナムコ様ご提供

11 プレイステーションソフト ミスタードリラーグレート（堀江みつこさんサイン入り） 1名様

大人気『ミスタードリラーグレート』がPS版になって帰ってきた！ しかも堀江さんのサイン入りだ!

締め切り
2月15日(金)
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて奮ってご応募下さい。なお、当選者の発表は発送をもってかえさえていただきます。
※商品の発送は、締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承下さい。

今月の折り目無しポスターは『斑鳩』だ。渋くて重厚な雰囲気を持つ斑鳩ワールドに酔いしれよ。

17 斑鳩折り目無しポスター 10名様

編集部提供

15 ニンテンドー ゲームキューブ 1名様

ゲームキューブがほしい人は取りあえず毎月アルカディアを買ってみよう。

ちっちゃくても中身は立派！『KOF EX』も出たことだし持っておこうよ。ね、みんな！

16 ゲームボーイアドバンス 4名様

セガ未来研究開発部様ご提供

14 未来研仕様ビットレーサー 3名様

シャカタンオリジナルエンブレムがさんぜんと輝くビットレーサーをプレゼント！

「何でもいいからくれッ!」 希望プレゼントの記入欄に希望プレゼントとは別に「eb！」と記入しておくと、抽選に外れた人の中から再抽選し編集部内で発掘されたゲームグッズをプレゼントします。何が当たるかは当選してからのお楽しみ。「何でもいいからくれッ！」と、本気で思ってる人のみ力強く「eb！」と記入してください。なお、当選人数は不定です。

次号予告

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承下さい。

B2ポスター付き

イラスト：ギルティギアXX
©Sammy 2002
©1998-2001 ARC SYSTEM WORKS Co.,Ltd.

ギルティギア XX（イグゼクス）
（アークシステムワークス/サミー）

頭文字D Arcade Stage
（セガ・ロッソ/セガ）

G-taste麻雀（仮）（彩京）

麻雀格闘倶楽部（コナミ）

新野球ゲーム（仮）（ナムコ）

このほか、AOUショー出展作、最新情報掲載!!

もちろん続報掲載『ギルティギアXX』。
最新情報に加えて、嬉しいプレゼントがあるカモ!?
彩京、久々の新作で和尚も帰ってくる！
次号も絶対見逃せないぞ！

集中連載

アーケードゲーマーふぶき応援団～第二回～
ふぶきがんばる

攻略
電脳戦機バーチャロン フォース（ヒットメーカー/セガ）／鉄拳4（ナムコ）／湾岸ミッドナイト（ナムコ）／機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX／バーチャファイター4（SEGA-AM2/セガ ）／ことばのパズル もじぴったん（ナムコ）／斑鳩（トレジャー）／カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2（カプコン）ほか

次号4月号No.23は 予価650円
2月28日(木)発売

各コーナーへのメールでの投稿宛先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■アルカデ チャット倶楽部
chatclub@arcadiamagazine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、かりすま堂、オールドゲームのあるお店、その他店舗に関する募集宛先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギア イグゼクス
「アソシエイション イグゼクス」
sp_ggx@arcadiamagazine.com

■KOF投稿
「KOFッ子キングダム」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■バーチャファイター4
「バチャっ子インフィニティ」
vf4@arcadiamagazine.com

■機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX
「飛び出せ！ ゲル・ドルバ」
sicklearm@arcadiamagazine.com

特定コーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合わせは……

■その他のコーナー宛投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
info@arcadiamagazine.com

■WWW管理者宛はこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

投稿規定

CG作品は、基本的に「未発表」のものを送って下さい。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPされる場合は、投稿後から45日の間隔を開けて頂くと助かります。E-mail投稿時のファイルサイズの制限は、圧縮後700Kバイト以内とします。それ以上の場合は郵送でお願いしますね。

●イラスト大募集！
アーケードゲーム、ゲームセンターに関連性のあるカラー＆モノクロ(1色/白黒)イラストを募集しています。内容は著しくモラルに反しない限り、面白ければ何でもアリ。イラストサイズはわりとフリーですが、ハガキサイズからA4ぐらいまでがベースサイズになっています。

CG作品は、基本的に「未発表」のものを送って下さい。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後から45日の間隔を空けていただくと、掲載の都合上助かります。E-mail投稿時のファイルサイズの制限は、圧縮後3M以内とします。それ以上の場合は郵送でお願いしますね。

他コーナーなども含めて、まとめて郵送する場合は、ARCADIAで募集している各コーナー名、住所、氏名、ペンネームを各投稿物の裏面に忘れずに記載して下さい。

もちろん、CGイラスト投稿もOKです。詳しくは後述の「CGイラスト投稿の注意」を参照して下さい。

☆CGイラスト投稿の注意
色数に関して制限はありませんが、RGBモードで作られたイラストには印刷で出ない色があるため、誌面掲載時に若干変色してしまうことがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKモードでデータ作成することをお薦めします。

また、モノクロの場合は グレースケール、モノクロ二階調どちらのモードでも可です。

サイズは手書きイラストと同様に、縦横の比率はできるだけハガキサイズでお願いします（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル、解像度で考えた場合は350dpiで7cmx5cmぐらい）。

☆データ保存について
セーブファイル形式はJPEG(.jpg)、BMP、PICT(.pict/.pct)、TIFF(.tif/.tiff)、MAG、フォトショップ形式(.psd)のいずれかでお願いします。jpgのクォリティは75～95%を推奨。
※郵送の場合はjpgではない、非圧縮のファイル形式がお薦めです！ 圧縮する場合は、LHA(lzh)、Stuffit(.sit)、Conpact Pro(.cpt)、ZIP(.zip)、形式でお願いします。自己解凍型はできる限り避けて下さい。

☆E-mail投稿時の注意及び宛先
E-mailに「画像データファイル」と「住所、氏名、メールアドレス、ホームページアドレス、ペンネーム、コメント等を書いたテキストファイル」を添付して下さい。圧縮する場合、画像ファイルとテキストファイルを同一書庫ファイル内に圧縮、格納することをお薦めします。

すべての宛先は…

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10

株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
（各コーナー）係

たくさんの投稿お待ちしています。
※4月号（NO.23 2月28日発売号）への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

5月号(No.24 3/30発売号)への投稿締め切りは……
2月19日(火)消印有効

6月号(No.25 4/30発売号)への投稿締め切りは……
3月19日(火)消印有効

making of ARCADIA
EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE

テーマ：「アーケードゲームと海外メーカーについて」

●ゲーム文化の中で、世界に通用するジャンルであることこそをアーケードゲームの強みだと思っている。日本が成長させたビデオゲームだけど、これからは国境や言語を越えたコラボレーションに期待したい。我らの世代だからできることとして、世界各国のゲームメーカーやプレイヤーに伝えてきたい。（猿渡）

●映画のスターウォーズはさほど好きではないけど、アタリの「スターウォーズ」は大好きだった。小学生で金も無いのに、電車乗って横浜まで遊びに行ってた。10年後、渋谷会館で再び出会い、狂ったように遊んだ。10年後に遊んでも色あせないゲーム。韓国資本のゲームも、そんなタイトルになってほしいものです。（[illegible]）

●どうしたって、今後アジアが熱くなるだろう。ただ、アジアのメーカーが国内に直接殴り込みにくる前に、「K.O.F.2001」に代表されるように、アジア資本が投入され、日本国内のメーカーがメインの開発スタッフとなってゲームを開発するという形態が多くなるだろうけどね。（杉田）

●先日、我が心の映画「プロジェクトA」をビデオで観ました。ジャッキー[illegible]……香港のパワーってすごいですね。ガンゲーでジョン・ウーの影響が濃いゲームも多く見ますし、ああいうパワーを生かしたゲームで参入してくれれば面白いですね。「風雲ストームライダーズ」風の「ソウルキャリバー」とか。（マッスル北義）

●「バーチャ4」は、海外ではもったいないことにVF.NETが使えないとか。いつの日か、VF.NETで世界中のプレイヤーの戦績が見られたり、会ったこともない異国のバチャッ子とチームを組んだり……なんて妄想をしてみたり。というワケで、頑張って作った「バーチャ4ブルーブック」もヨロシク。（イタキョーの八郎潟）

●一昔前までは、今は無きATARIやMIDWAYのゲームが日本のゲーセンでも第一線で稼働していたらしい。「ストII」からゲーセンに通い始めた僕が知らなかったくらいだから、今のゲムっ子には想像も付かない過去なんじゃないかな？ まあ、おもろいゲームは国を越えて遊ばれるってことですな。（ジャッキー7級 マシン）

●「アジア産のゲーム」と聞いただけで、イロモノだとかのよくない印象を持ってしまう人も少なくないはず。そんな意識を打破するような力強いタイトルを熱望！ 日本のソフトハウスとのコラボレーションでノウハウを学んだら、オリジナルタイトルにも力を入れて純粋に期待できるような作品を出してくれ[illegible]。（河野）

●ハイ、というわけでですね、韓国に限ったことではないですが、日本の作品が僕らの知らないうちに、海外メーカーが権利を取得しようと考えちゃうほど大人気だったというのは、何か不思議な感じですね。だって「キョウ」とか「イオリ」って言って通じちゃうんですぜ。（がんばっていこうと思うひで）

●今回の特集記事を扱ってみて、「ゲーム＝日本」というイメージの虚しさを知ったような気がする。海外メーカーにも、同じようなイメージはあるのだろうか。彼らは日本に追い付こうとライバル視すると共に、日本のゲームメーカーへの尊敬の意を持っているのだ。う〜む、力強いわけだ。（K）

●海外メーカー出資によるゲームが増えてきている。かなり聞いたことあるタイトルが多いので、期待度もかなり高い。だが、海外オリジナルのタイトルがもっと出てきてもいいと思う。日本の小ぎれいなゲームもいいけど、洋ゲーテイスト満載の濃ゆいゲームの登場にも期待したい。（[illegible]ーバチャっ子 おんどMild）

●みんな大好き「モータルコンバット」のような「洋ゲーテイスト」ってイメージできる（あまりいいものではないかもしれないが）。それは、洋ゲーにねっとりした個性的な作品があるからこそ浮かぶイメージ。今後は「アジゲーテイスト」がにじみ出てもいいんじゃないかな？（だからビビアンはアジアの妖精なんだ・まこーる）

●個人的に気になっているゲームメーカー&ゲームタイトルは、オリエンタルソフトの「BASH」。2000年のAMショーに2001年夏発売ということで参考出展されていたんだけど、それ以来音沙汰がない。2D格闘ゲームで久々のオリジナルタイトルということで期待してたんだけど……（おじゃ）

●正直、韓国でネオジオのゲームがこんなに人気があり、韓国のメーカーが意欲的にゲーム開発に取り組んでいたとは驚きでした。「K.O.F.2001」が発売され、巷のゲームセンターでもなかなか好評のようです。もしかしたら韓国だけでなく、ほかの海外メーカーも日本に向けてアーケードゲーム作ってるかも？（飯塚）

●海外メーカーの参入が、昔に比べてイマイチ盛り上がりに欠けるアーケード業界を発奮させる材料になればいいなぁ。でも日本のメーカーはそれに対しておんぶにだっこじゃダメだし、海外のメーカーも出資だけじゃなくオリジナルなものをもっと出してきてほしい。もっといろんなゲームで遊びたい！（黒鉄）

STAFF
■発行人 浜村弘一
■編集人 松本秀寿
■編集長 猿渡雅史
■アートディレクター 大里浩二（THINKS NEO）
■デスク 霜田和人／杉田哲朗
■編集スタッフ 北[illegible]裕章／伊丹[illegible]／鈴木宏昌／河野[illegible]／大[illegible]英明／百田知明／安藤[illegible]／[illegible]誠／小沢正／飯塚晃司／高瀬勝之
■編集協力（五十音順） 石黒[illegible]一／伊勢猫／H.L／MVP／OYZ／かっちん／吉まっちょ／キャサ夫／極限堂／肉屋／GrayZone／京城／ケンちゃん／COSPA／C・LAN／SHO／Joe／庄司[illegible]／するする／[illegible]之字元帥／田渕健康／垂れ乳厳竜／ちゃっきー／DragonLEE／新丸一／[illegible]田直樹／ハチ／ハメコ。／福田柳太郎／ブンブン丸／ボスチキン／ももやん／ラオウ／RED
■デザイン 久保田シンヤ／野中郁子／大竹伸子／齋藤明子（THINKS NEO）／斉藤吉子
■タイトルロゴ&表紙デザイン Smile Studio（福島トオル）
■制作協力 渋谷GIGO／ゲームファンタジア ミラノ2号店／藤原城嗣
■フォトグラフ Studio Atom
■表紙イラスト ヒロアキ
■イラスト（五十音順） 天野シロ／今井神／カイエダユウジ／[illegible]／[illegible]／[illegible]ウ／なりたゆみ／ファルコン／ポポしじみ／ムドウ／龍輝雅龍
■業務部 関根隆之
■広告営業 阿部寿一／幸宏樹／黒沢秀樹／田山麻子
■雑誌営業 [illegible]／[illegible]／中村[illegible]

月刊アルカディア 3月号 [No.022]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.022

第3巻 第3号 通巻第22号 平成14年3月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-03

■発行所 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
営業局 03-5433-7850（ダイヤルイン）
広告部 03-5433-7214（ダイヤルイン）

WebSite http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail post@arcadiamagazine.com

■印刷所：凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必要事項にお答え下さい。プレゼントの商品と番号は200ページに掲載されています。回答欄は記述式になっています。鉛筆でなくて構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書き下さい。

はがきの裏面A1とA2の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使い下さい。なお、切手は不要です。

【アルカディア 3月号[No.22] アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事を教えてください(複数回答可)。※以下の1〜71の番号の中から選んでください。
Q2.つまらなかった記事を教えてください(複数回答可)。※以下の1〜71の番号の中から選んでください。

1 表紙：ザ・キング・オブ・ファイターズ2001
2 NEO・GEO 復活への狼煙 〜韓国−Sの血潮が渦巻く大地〜
3 ギルティギア XX(イグゼクス)
4 ワールド クラブ チャンピオン フットボール セリエA 2001-2002
5 頭文字D アーケードステージ
6 ハードパンチャー はじめの一歩2 〜王者への挑戦〜
7 ソウルキャリバーII
8 ブランニューアップデイツ
9 ゲームセンターマップ
10 アルカディア データベース
11 魂を鎮める者：蒼
12 斑鳩
13 湾岸ミッドナイト
14 ザ・キング・オブ・ファイターズ2001
15 KOFッ子キングダム
16 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX
17 飛び出せ！ ゲル・ドルバ
18 カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2 ミリオネアファイティング 2001全国大会リポート
19 カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2 ミリオネアファイティング2001
20 電脳戦機バーチャロン フォース
21 バーチャファイター4
22 バーチャムック告知
23 バチャっ子 Infinity
24 鉄拳4
25 式神の城
26 ロングランゲームズ ブースター：テトリスT.A.PLUS
27 ジャンク新聞
28 オールドゲームミュージアム
29 レゲー奥の細道
30 新・STEP UP☆列伝 健太's バーチャフルライフ
31 アーケーダー・ネオ
32 ハードウェアミュージアム
33 業界の今と裏を探る！ 8号先生のゲーセンちょっとタメになるハナシ
34 全国ゲーセンイベント準備会
35 ジョイスティックトゥルーパーズ
36 ザ キング オブ ルート66 開発者インタビュー：これからのゲームは声でも遊べ！
37 ビートマキシマム
38 ポップンミュージック7
39 ビートマニア7thMIX
40 ことばのパズルもじぴったん
41 クレオパトラフォーチュン＋
42 雀國志〜覇王の采牌〜
43 上海〜三國牌闘儀〜
44 シャカッとタンバリン！ 超PowerUPチュッ！
45 ダービーオーナーズクラブII
46 モンスターゲート
47 プライズワンダーランド
48 メダル「始めてみよう」物語
49 ポップンな関係
50 式神タブロイド
51 ふぶきがんばる
52 コスプレ・プレイスタイル
53 GGXX アソシエイションXX
54 匡体百景
55 アルカディア フロンティアーズ
56 愛のゲーバロ館へいらっしゃいませ!!
57 ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方
58 設定資料集：式神の城
59 そんなんアリカ
60 ニューストランスミッター
61 デジタル・ディスク・アーカイヴ
62 街頭電脳遊戯語録 ゲーマー用語の基礎知識
63 猛者通信ぼペン
64 アルカデ チャット倶楽部
65 パンドラキャラット改
66 アルカディアクーポン
67 ハイスコア全国集計
68 プレゼント
69 次号予告・募集記事
70 エディトリアル デプト ガジェット
71 ポスター：斑鳩

Q7.学校・職業・その他

1 小学生
2 中学1年生
3 中学2年生
4 中学3年生
5 高校1年生
6 高校2年生
7 高校3年生
8 短大生
9 専門学校生
10 予備校生
11 大学生
12 大学院生
13 社会人
14 自由業
15 主婦
16 無職
17 その他

【お詫びと訂正】

アルカディア2月号におきまして、以下の誤りがありました。

●P25「第二回アルカディア大賞発表」のベストキャラクター賞部門におきまして、第20位・結城晶の登場作品が「CAPCOM VS. SNKシリーズ」となっていましたが、正しくは「バーチャファイター4」です。

関係者各位、並びに読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを、深くお詫び申し上げます。

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときってあるよね？ そんなときは定期購読が一番だ！ 何より、買いに行かなくても確実に入手できるのがうれしいよね。

ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
(1冊650円×年間12冊=7,800円)＋(80円【送料】×年間12冊=960円)=8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー

アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック（THE KING OF FIGHTERS 2000／THE KING OF FIGHTERS 2001／ギルティギア ゼクス／バーチャファイター4／鉄拳4）も通信販売で扱ってます。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問合せいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べ下さい。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
株式会社アスキーイーシー
電話：03-5351-8202（土日祝祭日を除く10:00〜17:00）
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧下さい。
定期購読ページ http://www.ascii-store.com/
バックナンバー http://www.arcadiamagazine.com/

ARCADIA No.22

アンケートハガキ

P.202にある、アンケートの質問を元に記入して下さい。

A1. おもしろかった記事のタイトルとその理由を教えて下さい(一つ～最大六つまでOK)

番号		番号		理由
番号		番号		
番号		番号		

A2. つまらなかった記事のタイトルとその理由を教えて下さい(一つ～最大六つまでOK)

番号		番号		理由
番号		番号		
番号		番号		

Q3.表紙の感想をお願いします。

A3.

Q4.付録ポスターの感想や要望をお願いします。

A4.

Q5.メダルで遊びますか？　遊ぶ人は主に遊ぶ種類と理由を、遊ばない人はその理由教えて下さい。

A5.

Yes	□競馬・競艇 □スロット □麻雀・花札 □ビンゴ □メダル落とし ※複数回答可
No	□パチンコ □カードゲーム □ルーレット □プッシャー □その他（　　）
理由	

Q6.今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作を教えて下さい。

A6.〔　　〕ページ〔　　〕さんの投稿

自由欄　〔　　〕都道府県　P.N〔　　〕

ご協力ありがとうございました！

ゲーム名		集計部門（キャラ・コースなど）	
スコア（タイム）			
面数		難易度	
備考			
達成日	年　月　日		

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）

ゲームセンター
- 名前
- 電話

住所

スコアネーム（最大20文字）

以上のスコアを記録したことを証明します。

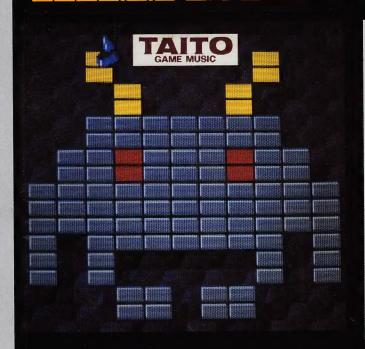
店長　印

SCITRON DISCS NEW RELEASE

インベーダー再来！？　遂にタイトーの名盤が甦る！！

タイトー・ゲーム・ミュージック

／タイトー　SCDC-00156　¥2,200（without tax）

2002.3.6 ON SALE

アーケードゲームの原点『スペースインベーダー』、ブロック崩しのリバイバル『アルカノイド』、協力プレイが楽しい『バブルボブル』等、貴重な音源が甦る！　1978～87年までの9年間に発売・稼働していた、今でも色褪せない、そして誰もが知っている懐かしのゲーム達を集めたゲームミュージックアルバムの名盤が遂に復刻！

〈収録曲〉

影の伝説
スペースインベーダー
エレベーター・アクション
スーパーデッドヒートⅡ
ワイバーンF－0
フェアリーランドストーリー
黄金の城
奇々怪界
スクランブル・フォーメーション
アルカノイド
ちゃっくん ぽっぷ
エンパイアシティ 1931
バブルボブル
ハレーズコメット
アウター ゾーン（アレンジ・バージョン）
全15TRACKS

※ジャケットは発売のものと異なる場合がありますのでご了承下さい。　© TAITO

任天堂の名作中の名作をPick Upした、世界初のファミコン・サントラ復刻！

ファミコン・ミュージック

NOW ON SALE

任天堂 SCDC-00145 ¥2,000（without tax）

〈収録曲〉

スーパーマリオブラザーズ
バルーンファイト
バルーントリップ（アレンジ・バージョン）
ドンキーコング
ベースボール～サッカー～ゴルフ～テニス
レッキングクルー
スーパーマリオブラザーズ（アレンジ・バージョン）
ドンキーコングジュニア
エキサイトバイク
マリオブラザーズ
ゼルダの伝説
全11TRACKS

© 1983-1986 Nintendo

ファミコン・ミュージック VOL.2

任天堂 SCDC-00151 ¥2,600（without tax）

2002.2.6 ON SALE

〈収録曲〉

新鬼ヶ島－前編－
バレーボール
メトロイド
ゴルフ JAPAN コース
パルテナの鏡
夢工場 ドキドキパニック（アレンジ・バージョン）
リンクの冒険
謎の村雨城
ゴルフ US コース
新鬼ヶ島－後編－
全20TRACKS

初回特典：任天堂BOX付！

© 1986-1987 Nintendo

ファミリーコンピュータ・ファミコン　は任天堂の登録商標です。

http://www.scitron.co.jp/label/

発売元：サイトロン・デジタルコンテンツ株式会社　販売元：株式会社ソニー・ミュージック　ディストリビューション

COIN OPED VIDEOGAME MAGAZINE
平成14年3月1日発行(毎月1回1日発行) 第3巻 第3号 通巻第22号 発行人/浜村弘一 編集人/松本秀幸 発行所/株式会社エンターブレイン
●定価650円 本体619円
雑誌11547-03 Printed in Japan 凸版印刷
T1111547030654